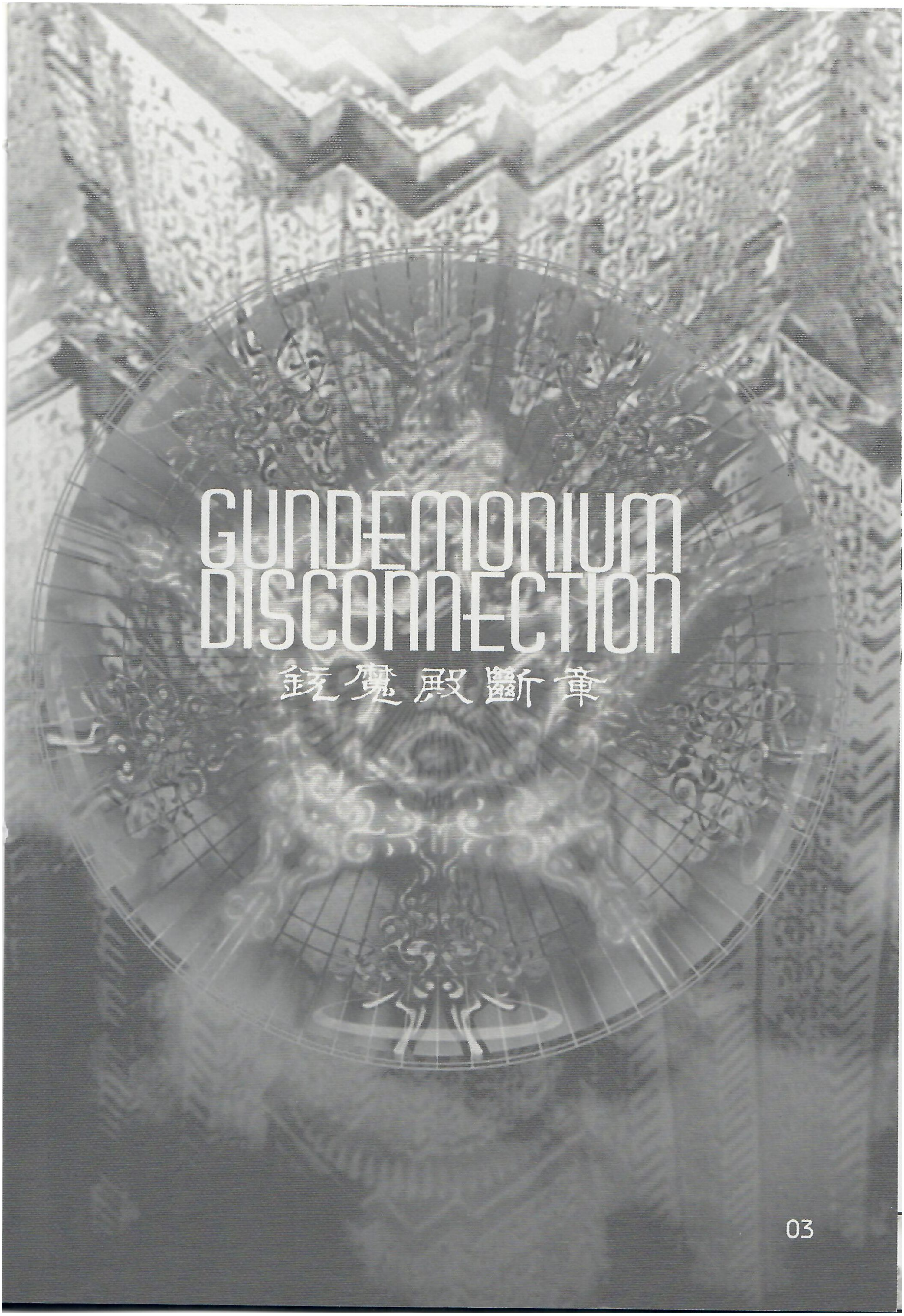

GUNDEMONIUM
DISCONNECTION
PLATINE DISPOSITIF


GUNDEMONIUM
DISCONNECTION
銃魔殿斷章

HEART OF RUBY
DIAMOND ECLIPSE
KSANA OF SAPPHIRE
AURUMS EMERALD
JET BLOOD
ZENITH OF PEARLS

GUNDEMONIUM関連年表

1648 ヴェストファーレン条約

1650頃 ローゼンクロイツ財団創立

1689 神無(シナイ)の勅令

1703 五結社連合会議

1705 錬金革命作戦

1722 ルビーデモニウム襲来(1730制圧)

1728 ダイアモンドデモニウム襲来(1731制圧)

1732 サファイアデモニウム襲来(1733制圧)

1735 エメラルド及びジェットデモニウム襲来(1737制圧)

1738 パールデモニウム群襲来(1740制圧)

1745 ゲノレマソディ帝国大進撃開始

1757 ゲノレマソディ帝国滅亡

1759 ローザ、ローゼンクロイツ財団総帥就任

1768 デスミサイル大作戦

1777 ガンデモニウム襲来

1782 エリクシレル・クロムマトリクス・プロキシー完成　同年ガンデモニウム制圧

1785 銃魔殿事件

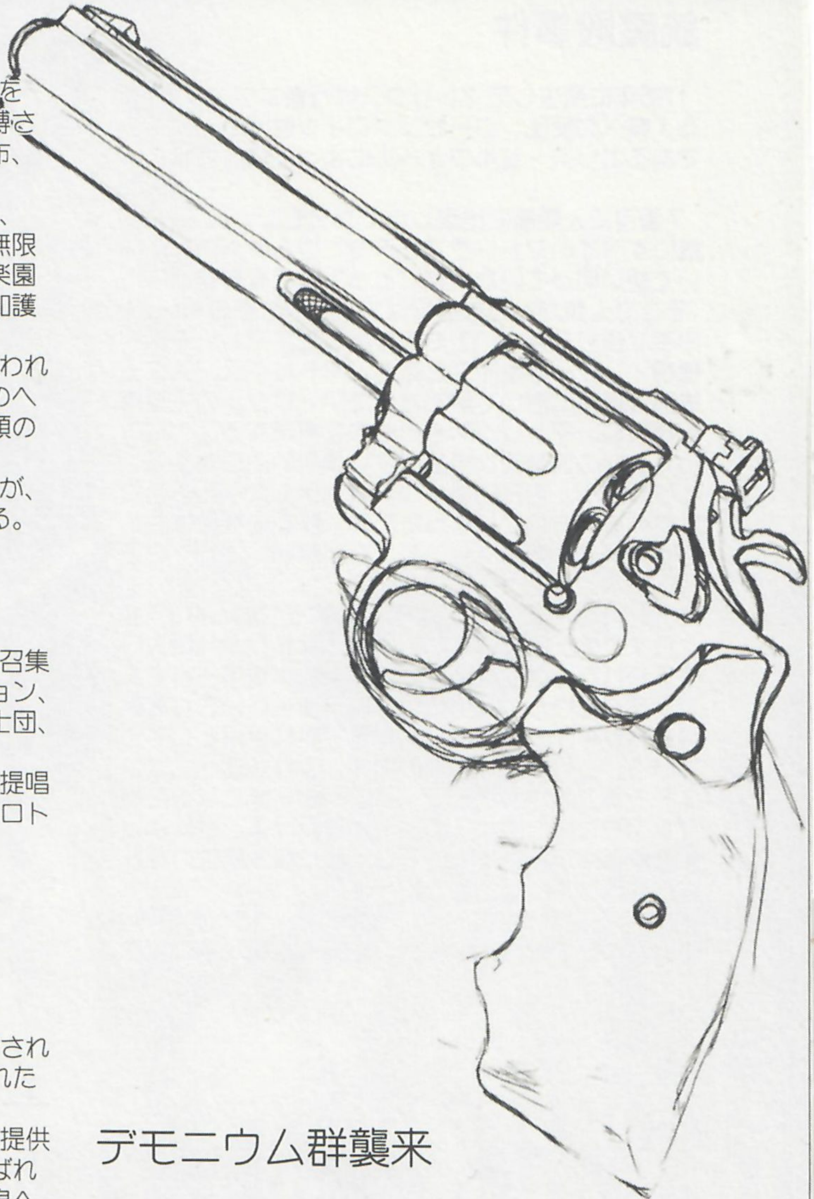
1794 プロジェクト・ガンデモニウム・リコレクション稼動

1795 銃死戦線作戦

1798 エリス・ミルフォール帰還

神無(シナイ)の勅令

太古の時代に交わされた神との契約、シナイ契約を破棄(破壊)することにより、この契約によって束縛されていた人類を解放する「新約計画」に基づく公布、及びそれを実現するための実力行使の結果。
これによってシナイ契約によって規定されていた、人類の寿命という概念が削除されることになり、無限の時間を再び得ることができたが、それは人類は楽園に囚われて以来の自由を得ると同時に、神による加護を失うということでもあった。
その影響は数年を経てまず内面そして外面へあらわれ多くの者は己を形作ることもままならず異形のものへと変化してゆき、それに影響されものも含め、人類の世界は徐々に混沌へと飲み込まれていた。
これに及び新約計画は軌道修正を余儀なくされるが、それは次なる計画への前座に過ぎなかったのである。



五結社連合会議

新約計画に代わる錬金革命作戦を実行するために召集された合同会議。フリーメイデンファウンデーション、啓明結社、ドレイシース(※)、ファーイースト騎士団、ローゼンクロイツ財団の五結社から成る。
開催はローゼンクロイツ財団のジェルマン三世の提唱であり、 錬金革命作戦終了後、この五結社は「プロトコル」と呼ばれるようになる。

(※)ゲノレマソディー帝国所属のダミー組織

錬金革命作戦

新約作戦に代わる「錬金革命計画」に基づき実行された、マトリクス回収(強奪)作戦。先立って実施された五結社連合会議の構成結社が参加している。
ローゼンクロイツ財団のジェルマン三世によって提供された異世界ケポリトへの航路はセフィラーと呼ばれる位相回廊を経由し、ケポリト最深部のヨルドの泉へ到達する。この経路は我々の世界とは異なる物理法則に支配されており物理法則そのものを上書きすることによって進入を実現した。錬金革命作戦当時はこれを人力で行なったため、非常に効率が悪く、時間差による二方面侵攻にもケポリト側の十分な反撃を許したために、多くの犠牲を出す結果となった。
後の銃死戦線作戦ではこの手順が自動化されており、迅速な侵攻を可能にした。
侵攻ルートは事象境界航路と呼ばれる空間位相の見かけ上の差分を利用した偏向領域を用いて作られ、航路生成を担当したローゼンクロイツ財団側の航路1358とファーイースト騎士団側の航路1269が知られている。
この作戦によってもたらされたマトリクスはルビー、ダイアモンド、サファイア、エメラルド、ジェット、パールズの6柱で、当初は共同管理という扱いであったが色々あってサファイアを除き「プロトコル」構成各結社の分担管理に移行している。

デモニウム群襲来

錬金革命作戦後の異世界ケポリトへの進入路封鎖失敗は、デモニウム群襲来という形となって人類へ重大な損害をもたらした。
最初に人類圏への侵入を果たしたルビーデモニウムによる被害は、その後制圧されるまでの8年で欧州の7割を焦土と化したが、その間に人類側はマトリクスによる対策を確立することに成功した。
この対応策により、マトリクスの保有する処理能力の実に99%以上をも占有するため、当初マトリクスによって得られる筈であった恩恵の大半を人類は失ってゆくことになるが、デモニウム群という脅威の前では背に腹はかえられないので皆我慢した。
これにより後続のデモニウム群への対応が迅速に行なわれると同時に、襲来するデモニウム群が各マトリクスにそれぞれ対応していることが判明した為、最後に襲来したパールデモニウム群への対応をもって事態は収束したとみられていた。
だがしかし人類は7番目となる新たなデモニウム襲来をもってその認識の甘さを思い知らされるのであった。

銃魔殿事件



1785年に発生したマトリクス代行者エリクシレルによる人類への反乱。ローゼンクロイツ財団エージェントであるエリス・ミルフォールによって鎮圧された。

７番目に人類圏に出現したガンデモニウムへの対応は既にすべてのマトリクスをデモニウム群への対応に於いて使い切っていた人類にとって新たな難題となった。
そこで人類がとった選択はマトリクスそのものを人類の手で作りだすというものであった。マトリクス制御機構インターフェイスとなる、マトリクスマスターズ構築の過程において解明されたマトリクスの主要構造を模倣し、マトリクスそのものを再現するこの試みはいくつかの偶発的な事故により偶発的に成功することとなったが、可及的速やかにガンデモニウムへの対応に実戦投入されてしまったため、肝心の核素体がどうなっているか等色々なことが有耶無耶にされている。

エリクシレル代行者によるガンデモニウムへの対応はこれまでのデモニウム群に対するマトリクス投入にて行なわれたものとは全く異なる手法が採用されており、ガンデモニウムの制御機構への干渉を行いこれを奪い取るハッキングによる無力化を主要な手段として用いている。これにより従来の力押しよりも遥かに低いコストでデモニウムを制圧することが可能になったが、ガンデモニウム側からの逆干渉を受けることによって銃魔殿事件が発生するに至り、新たな危険性の存在を確認することになってしまった。
このことは対処法によるデモニウム対応への限界点と認識され後の銃屍戦線作戦の立案へと繋がるのである。



エリス・ミルフォール

ローゼンクロイツ財団創立期より在籍している最古参メンバーのひとり。右手に黄金銃ゴールデンドーン、左手に審銀銃ネームレスをもち、天駆ける死神の異名をもつＡＡＡエージェントである。
彼女の武器のひとつであるフォーチューンウィールはケルト十字（十字にリングを組み合わせたデザイン）を模している。これは薔薇十字も意味しておりローゼンクロイツのシンボルマークである。
シンボルマークをブン投げて武器にしていいのかよ！とツッコミたくなるが、どこぞのバンパイアキラーも十字架ブン投げて吸血鬼退治しまくってるので、多分きっとオッケーオッケー。
錬金革命作戦当時は不在だったため参加していない。
銃魔殿事件後、マトリクス契約実験の被験者となり、これに成功している。
飛行手段は特製のロケットブーツであるが、その仕組みはよくわからない。なんか火吹いてて飛びそうだから飛ぶとかいう怪しい理屈で飛ぶのかもしれない。
とりあえず羽根が生えてるから飛ぶとかいうのよりはまだマシな理屈だと思う。

プレーンシフト

錬金革命によって導入された空間位相干渉法。
位相シフトによって光速定数が変更され、時間の流れもそれに伴って変化する。光の屈折のような現象が空間と時間に対して行われていると考えるとよい。
元々は星の海を渡るための基礎技術である。
この現象はαプレーンシフトによる時間の流れの高速化(相対的には遅くなる)と、βプレーンシフトによるエネルギー変換の２つの現象から成り立つ。
βプレーンシフトによるエネルギー変換は後年の銃死戦線作戦においての制圧技術であるアルターブレイクを支える要素となり、同作戦において重要な役割を果たすこととなった。

フェイズレベル

異世界ケポリトの侵食による世界法則の位相偏差度数を数値化したもの。
より高い数値であるほどケポリトに寄った領域であることを示すが、計測数値の結果は計測者によって異なるという現象が発生するため、客観的な計測は不可能。
これは同一時間に多重並行した領域空間が存在していることに起因する。銃魔殿事件当時の技術では10段階しか計測できていなかったが、後の技術更新によって21段階の存在を確認されている。

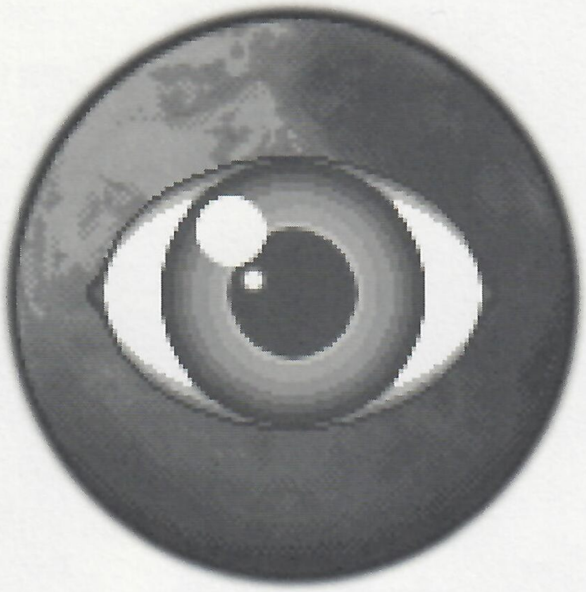
高フェイズレベル時においては、ケポリト勢力による攻撃の激化・耐久性の上昇などの現象が見られるため、これを可能な限り低く抑制することが作戦の遂行において有効であると考えられている。
しかし一部の戦闘狂者たちからは高フェイズレベルで得られる追加リソースにより多くの見返りが得られるとして、高フェイズレベルとなる状況を好む~~キチガイ~~好き者もいるという。

フェイズレベルの変動は未知の要素が多く、この数値が不特定の閾値を越えるとき突然戦闘状況が激化する、デモニックフェイズ現象がいくつか報告されている。
後のプロジェクト・ガンデモニウム・リコレクションシステムにおいてこれらの現象の解明がすすめられ、人為的にデモニックフェイズを発生させるデモニックシフトが導入されたが、検証中の事故が多く、銃死戦線作戦でも導入は見送られている。



バベルレンジ

人類はマトリクスの力を様々な分野に使い、発展させようとした。その成果のひとつが、マトリクスによる金属『輝銀』の精錬である。 この特殊金属を使用した装備は、空間位相干渉による防御フィールドをもつケポリト勢力に対して多大なる効果を挙げることになった。 この輝銀を高精度まで精練し作られた弾丸レンジバレットは人類のもちうる最高の武器のひとつであり、バベルレンジはこれを一分間に666発射撃することが可能な性能をもつが、弾丸の製造リソースが有限である都合により通常儀装では60連装に制限されている。
このためバベルレンジは通常兵器として運用することが難しく、激戦時の切り札とする運用が確立されるに至り、後方からの戦地投入システムと、使用者への保護フィールド展開を実装し、現在の完成形に到達した。
その後、銃死戦線作戦向けに次世代型降るスペックバベルレンジの設計が開始されたが、諸般の事情により開発は凍結されている。



エンディミオン

空に映し出された月に擬態し、襲来する影。
銃魔殿事件においてエリスが最初に対峙するエネミーであるが、ガンデモニウムとは特に関係はない。

遭遇者に対する独自の認識領域結界を有し、遭遇者は全員もれなく満月が飛んできたという証言を行なっており、ＡＡＡエージェントであるエリスをもってしてもその擬態を看破できなかったことから認識干渉能力は相当な高水準であることが伺われる。
この高度な偽装能力により実態の把握が困難であり、実のところ複数の個体が存在するのか、単一の存在であるのか、単なる現象なのかよくわかっていない。
尚、戦闘能力そのものはさほど脅威ではなく、どちらかというと愉快犯に近いような存在と捉えられており、この辺の脅威のなさもいまいち実態調査があまり進まない原因のひとつだと思われる。

稀にまっぷたつに割れて中から踊り狂う半裸の女体が出現したという報告もあるが、実態がよくわからないのでまあそういうこともあるよねと軽く流されている。

また、同じような形をした別個体が地下などで目撃されたりするが、あちらはムーン土下座衛門という別の種類の生物(？)である。姿形が相当似ていることから眷属であるなどの何らかの関連があるのではないかという推測もあるが、なにぶん本体の実態がよくわからないので、関連性もあまりよくわかっていない。

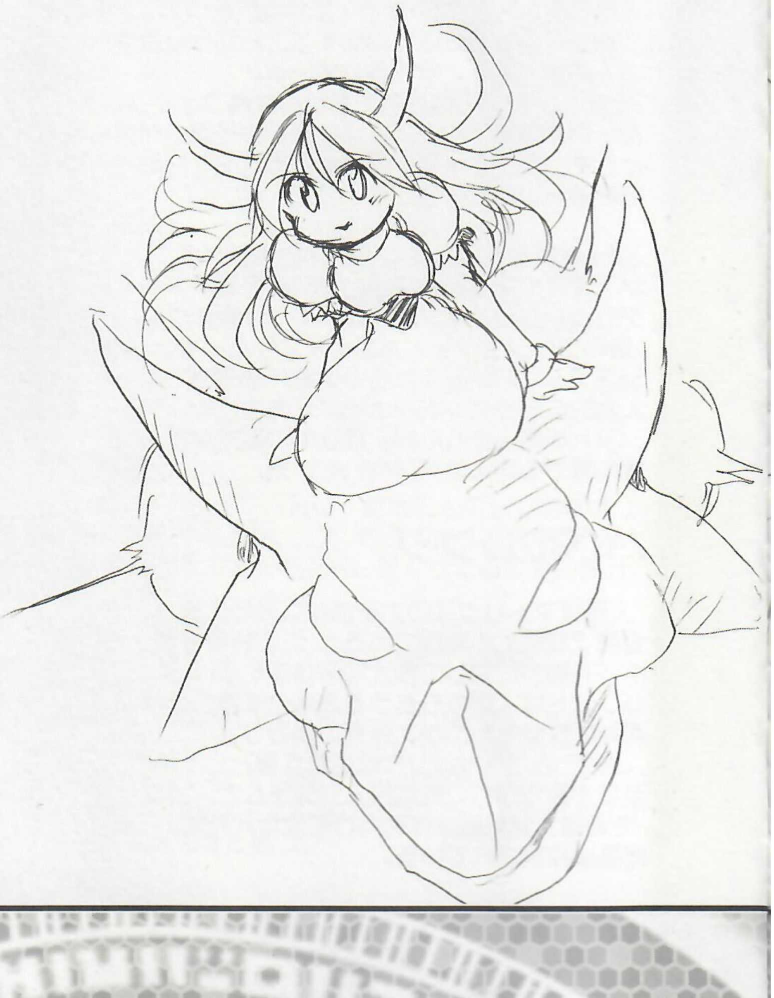
リュミエール

異世界ケポリトによる侵食が世界全体に及ぶにあたり世界にはこれまでと異なる特異点が多く発生していた。
重力場の均衡により高度3000メートル帯に無数の岩石が浮遊滞留しているトロヤ岩石群もそのひとつであり、竜騎姫リュミエールはこの領域を根城にしている。
ケポリト勢力の出自であるものの人類側についている「マレビト」であり、一応フリーメイデンファウンデーションに所属しているはずである。のだが、フリーすぎて管理が適当なのか縄張りとするトロヤ岩石群への侵入者に手当たり次第喧嘩をふっかけている状態で本当に人類側についているのか疑わしい。

騎乗しているのはドラゴンヘッド族であるエトワールフィランテ種で、迷宮などで稀に捕獲できるらしいが気性が非常に荒く、迂闊に手を出してマルカジリされるビーストハンターが後を立たないという。

超拘束反応魔剣ストームブレイザーによってバベルレンジを破壊してくるため、対リュミエール戦においてはバベルレンジの使用は効果が薄い。

他にも重力操作を行なう能力があり、付近に漂う岩石を引き寄せて武器として使用したり、ビームを曲げてみたりとなかなか多芸なお嬢様である。



エルキシュガル

銃魔殿外縁内殻に存在する銃霊廟を守護するアルターウェポンであり、螺鋼蛇ナムタルを使役する。

銃霊廟は銃魔殿の戦闘中枢であり、過去に集積された戦闘データを基に兵装を大量に製造する能力があるが、内部の防衛能力は比較的控えめである。
まあ兵装工場内でドンパチやったら大変なことになるからという配慮なのかもしれない。

アルターウェポン・エルキシュガルはマトリクスの王であるマトリクス・ロータスの器を担うため、数体が常時バックアップとして保管されているのだが、戦闘データの収集のために１体ないし数体が稼動している。
イルカルラはその個体のひとつで、今回の最終防衛ラインを担当していた。

飽和攻撃に対するアンチバレット障壁展開能力を持ちバベルレンジに対して反応反射弾を撃ってくるため、迂闊に攻撃を仕掛けると大変なことになる。





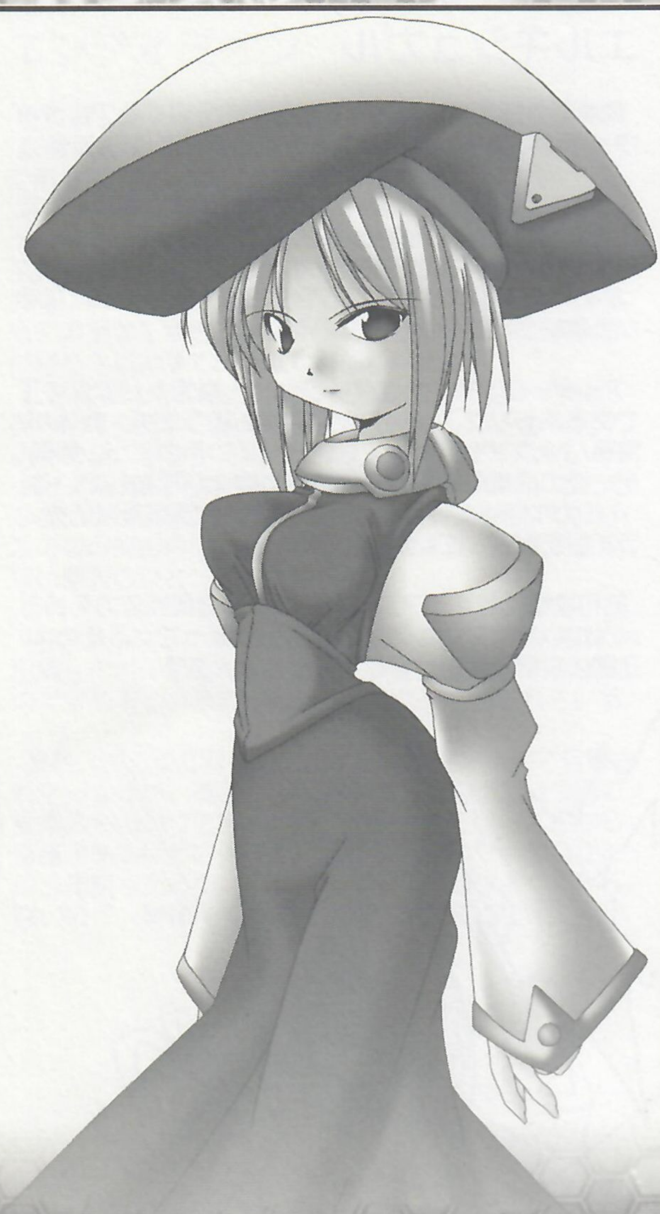
フェイザー

エリクシレルの反乱の第一発見者であり、最初の犠牲者でもある、元フリーメイデンファウンデーションの調査員モニカ・ブランジェットのなれの果ての姿。

人類に叛旗を翻したエリクシレルによって撃破され命を落とすが、銃霊廟兵装工場にて改造を施されており、ケポリト側の改造人間として蘇ったのだ。
初登場時は人間当時の姿で登場するが、銃霊廟内での再戦時には切り札であるフェイザーシステムスーツを着装しての総力戦となる。
フェイザーシステムにより戦闘能力は生前の555倍に引き上げられておりスペック上ではローゼンクロイツ財団最強のエージェントであるエリスを遥かに上回っていたのだが、わずかに残っていたモニカの人類としての心がうんたらかんたらーでエリスは辛くも勝利を得ることができたのであった。やったー。

最終モードで見せるスパイラルネメシスパンチは命中した対象を３回殺すことが可能であり、文字通り必殺の驚異的な超威力を誇るので食らってはいけない。

原罪代行者エリクシレル

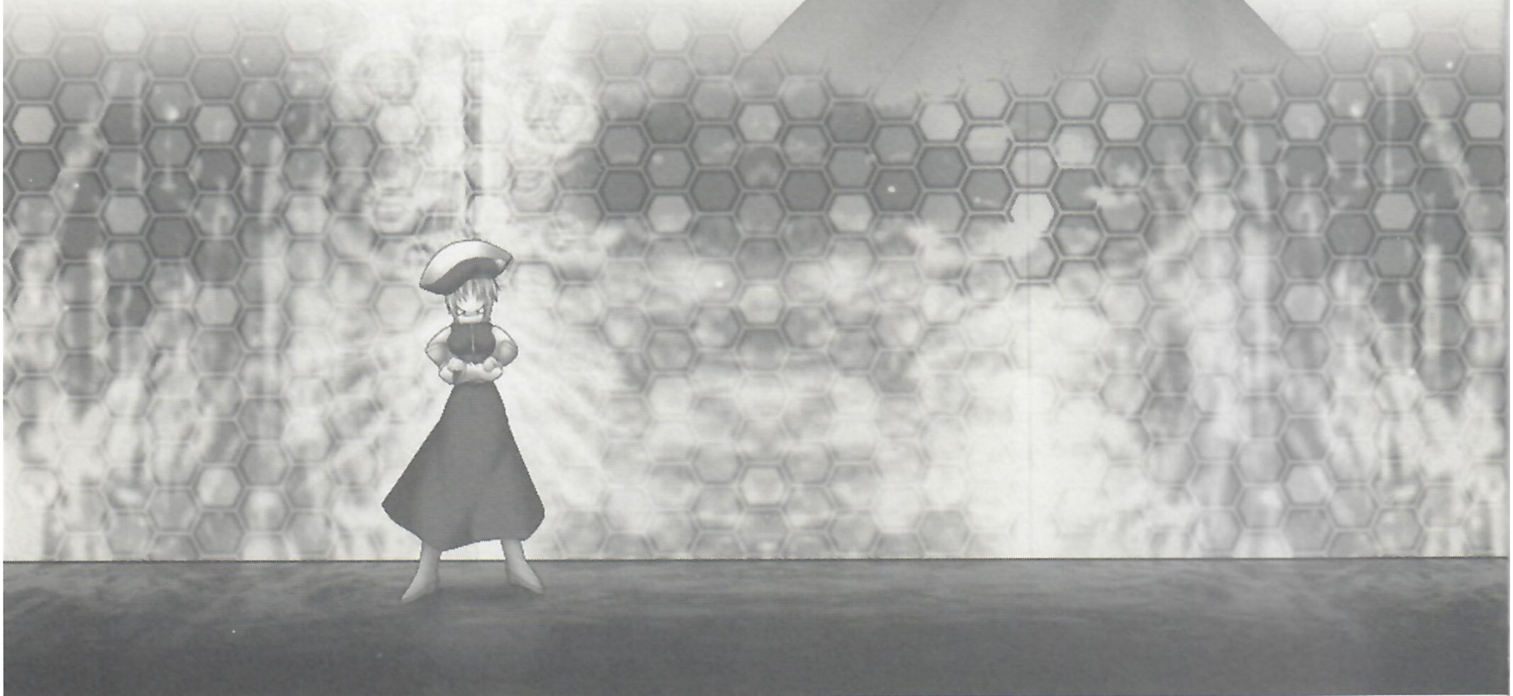


７番目のデモニウムであるガンデモニウム対策として人工的に作られた擬似マトリクス制御体。
人工マトリクスであるため人の魂を核として組成されており、従来の力押しによる制圧という手法が使用できないため、デモニウムの能力をハッキングすることによりガンデモニウムの支配を実現にした。
この機構は後にガンデモニウム側からの逆干渉によりエリクシレルの逆支配を許してしまい、銃魔殿事件を引き起こすこととなった。

マトリクス制御体としては先にローゼンクロイツ財団の技術提供によるマトリクスマスターズの製造技術が流用されている。エリクシレルの成功後、ローゼンクロイツ財団ではこの技術による量産化をすすめていたようだが、オリジナルの性能には遠く及んでいなかったようである。

銃魔殿事件にて、ローゼンクロイツ財団エージェントであるエリス・ミルフォールによって鎮圧処理された際、余剰エネルギーの処理のため転生機能を強制起動させられている。何故このような機能があったのかは資料が残されていないのであるが、その後発見された新たなエリクシレルはガンデモニウムの支配権を確保したままガキンチョと化していたため、保護観察という名目でローゼンクロイツ財団に引き取られた。

単体での戦闘能力は、ガンデモニウムからのフィードバックを受けるによりすべてのマトリクスマスターズを上回る能力を保有していた。



デモニックチャレンジ

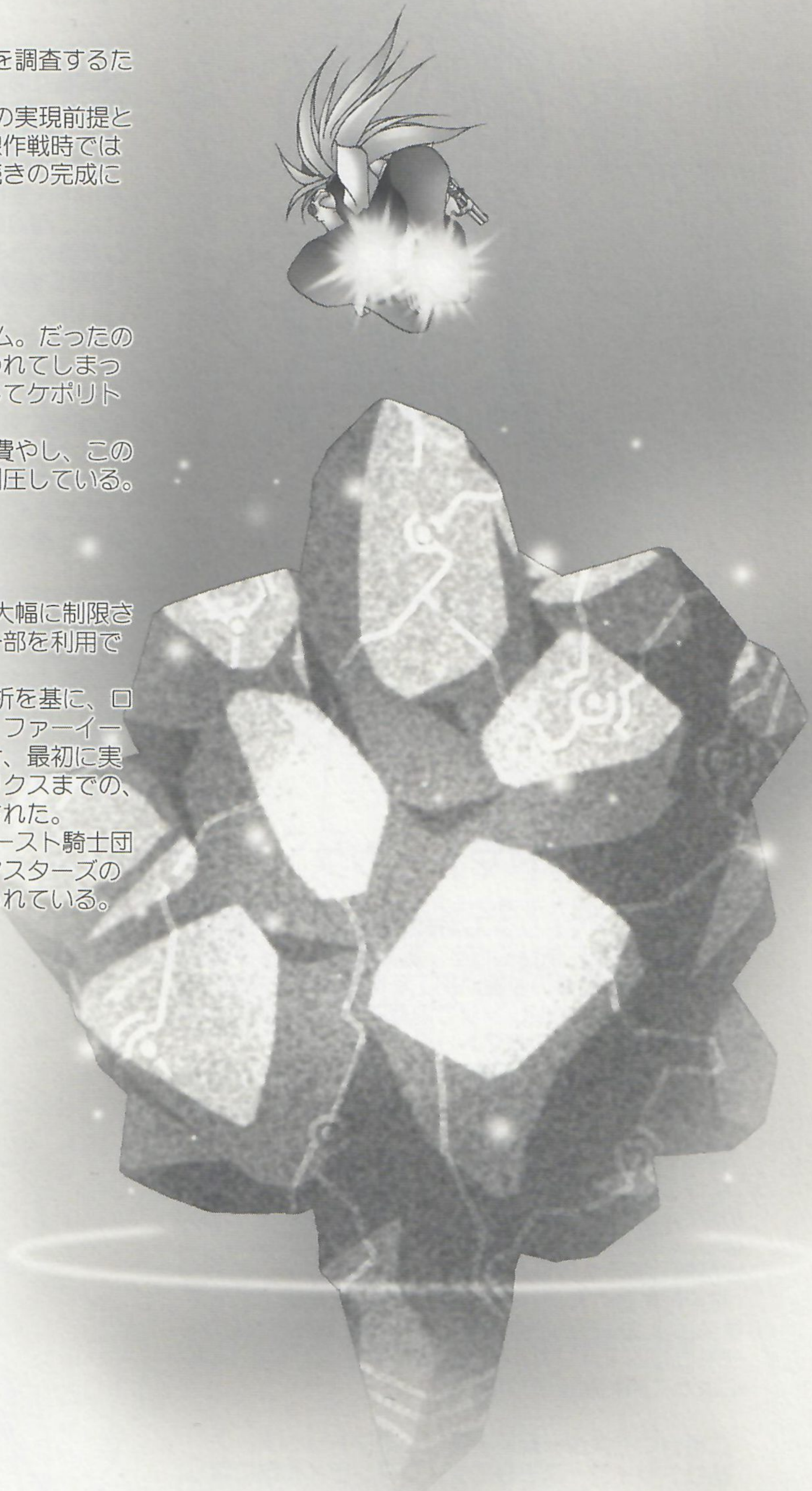
高純度フェイズレベルにおける統一領域を調査するために設けられた、実験プログラムの総称。
極限に近い戦闘状況を再現するため、その実現前提として完全なデータが必要となる。銃死戦線作戦時ではアルターブレイクによってデータ構成手続きの完成に至った。

デモニウム群

マトリクスの機能を補完する防衛システム。だったのだが肝心のマトリクスを人類にかっぱらわれてしまったので取り返しにきた。これを橋頭堡としてケポリト勢力が人類圏に大量に流れ込んだ。
仕方ないのでマトリクスの能力の大半を費やし、この防衛システムを飽和状態にしてなんとか制圧している。

マトリクスマスターズ

デモニウム群の出現によって利用用途が大幅に制限されてしまったため、遠隔地でその能力の一部を利用できるように開発された召喚機構。
デモニウム群によるゲート展開機構の解析を基に、ローゼンクロイツ財団による疑人練成技術、ファーイースト騎士団よるモノガミ技術を組み合わせ、最初に実現したルビーマトリクスからパールマトリクスまでの、合計6種7体のマトリクスマスターが構築された。
人格部分を担うモノガミ技術がファーイースト騎士団によるものであったため、各マトリクスマスターズの個体名称はひんがしの国風の名前がつけられている。





ルビーマトリクス

プロメテウスによる神授以来、人類がもっとも親しんだ道具である火をヴィジョンとし、エネルギーの純粋な力への変換を得意とする。
パワー至上主義の体力バカともいう。
構造上無駄の出ないシンプルなマトリクスであり、エネルギー変換の効率は群を抜いている。反面、複雑なことに向いていないので場合によっては扱いが面倒になることもある。
簡単に言うと体力バカなのだ。

対応するデモニウムはデモニウム・ＶＯＬＴ。
主に巨大な円盤状の形態をしており、円縁から発する高速光線によって地上のあらゆる物を薙ぎ払う。
人類圏に初めて襲来したデモニウムであり、対処方法など全くなく、ルビーマトリクスによって飽和制圧されるまでの８年間、実に好き放題に人類圏に破壊を振りまきまくったため、人類は欧州の７割を焦土として失うに至った。

最初にマスター構築を実現したマトリクスである。
当初はマトリクスマスター構築のためにローゼンクロイツ財団が一時的に管理することになっていたのだが、その際の試験的運用の結果「プロトコル」各結社にてそれぞれで管理を分担するほうがよいであろうという結論に至り、各結社にマトリクスがそれぞれ割り当てられることとなった。

ダイアモンドマトリクス

ダイアモンドマトリクスは技術面の充実を実現した。
数多の宝石から発せられる、霊光をヴィジョンとする能力は様々な物質の変換や加工を得意として有用なものとなった。バベルレンジで消費するレンジバレットの製造を担うのもこのマトリクスである。
若干、器用貧乏すぎて能力がパワー不足気味なのが惜しまれる。

対応するデモニウムはデモニウム・ＸＩＯＮ。
ゆっくりと軸回転するリングを多重に束ねた球状構成の中心に高輝度の球体をもつ形態をしており、待機時はリングが重なり車輪形状になるが、戦闘時はリングが展開し完全な球状の形態へと移行する。
完全球形態に移行した後内部生成した爆縮エネルギー弾によりユーラシア大陸東部を一瞬で蒸発させたが、デモニウム・ＡＵＲＡ同様にダイアモンドマトリクスによって飽和制圧された。

二番目にマスター構築を実現したマトリクス。
結社ドライシースを経てゲノレマソディ帝国に渡り、機械化帝国の兵器ラインナップの充実に多大なる貢献をしたが、それらは人形戦争の際にほとんどが破壊されてしまっている。もったいない。
ゲノレマソディ帝国の滅亡後は紆余曲折の後ローゼンクロイツ財団の管理下となっている。



マトリクス・サファイア



３番目のマトリクスは精神の無限の力へのアプローチであった。時空を越える速度を持つ思考の力は想像を絶する可能性が秘められていた。恐らく最強のマトリクスなのだが、人類にとっては手に余る代物であり、これを使いこなすことはできなかったのである。

対応するデモニウムはデモニウム・ＡＲＵＡ。

三角錐を多重に重ねた形態をしているがそれは現実に投射された幻影であり、実態は観測者の精神内に具現しているというそれまでのデモニウムとは全く異なる形をもっていたが、サファイアマトリクスの飽和解放によって一瞬で制圧されてしまったため、どのような兵装を備えていたのかは不明である。

が、この余波により周囲３００キロに渡って形象崩壊が発生し人類の立ち入りが不可能な地域となっており、このマトリクスの人智を超えた能力の一端を見せつけた為、やってることがデモニウムと変わらないんじゃないかと思われたのだが、皆空気読んで黙っていた。

このマトリクスの力は、どの結社でも持て余すことが明白であり、分担管理の際も相当に揉めた挙句最終的にはファーイースト騎士団啓明結社の預かりとなり、実質封印状態となっていた。

後のマトリクスマスターズ契約実験でも空気読まずに時間停止能力などという無茶な能力を持ち出したりとことある毎にその酷さを知らしめている。



マトリクス・エメラルド

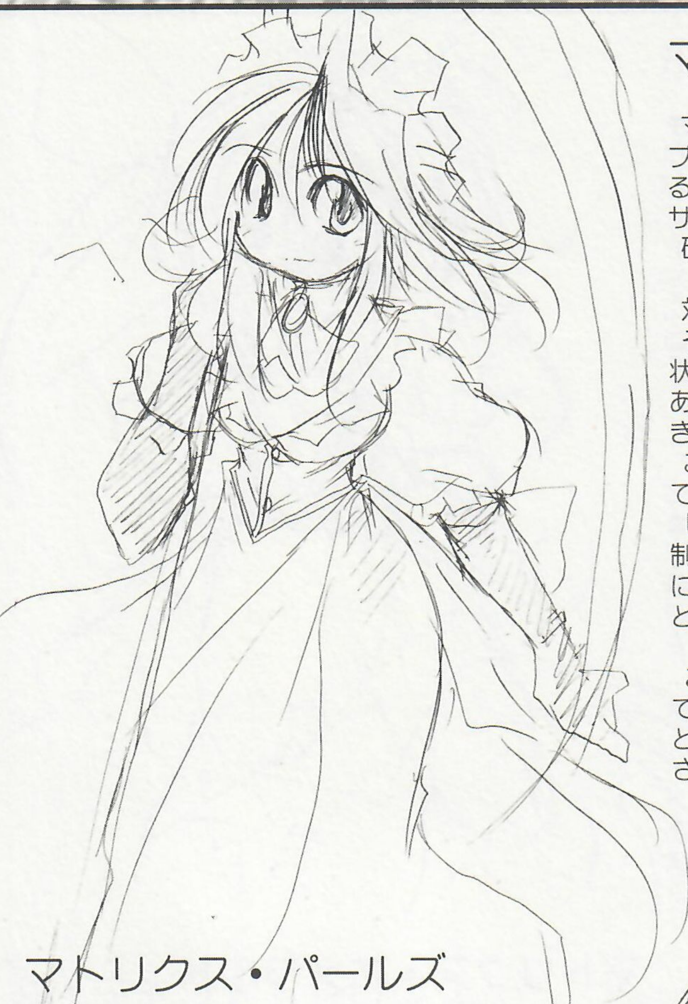
４番目のマトリクスは前回の失敗を教訓に再び物質面へと回帰した。無限の生命力をヴィジョンとしたこのマスターは無難に纏められ、高速増殖と溢るるエネルギーにより扱い易いものとなった。

生めよ殖やせよ富国強兵。

対応するデモニウムはデモニウム・ＧＣＴＡ。

無数の球体を連ねた螺旋状の形態をしており、高速で蛇行しながら飛行する。特に兵装などももたず物理的な破壊をもたらすという、これまでのデモニウムとはまた異なるデモニウムであったが、デモニウム群へのマトリクスの飽和制圧という対応手段が既に確立されていたため、同時に展開していたジェットデモニウムともどもサクッと制圧された。

フリーメイデンファウンデーションの管理とされた。



マトリクス・ジェット

マトリクスの研究も終盤に入り、生と死についてのアプローチが始まる。生命が終わりを迎えたときに生じる負のヴィジョンによる力は恐ろしく強烈であり、サファイアに匹敵する能力を持つと推測されている。
研究中に最も多くの犠牲を出した悪夢のマトリクス。

対応するデモニウムはデモニウム・ＮＯＩＲ。
その形態は１：４：９の構成比をもつ巨大な漆黒の板状であり、256発の弾丸を撃ち込んでも破壊は不可能であった。影響圏内に進入した全ての意識に直接深く響きわたる死のリズムを刻み込んでゆく。
このリズムは意識に直接響くため、聴覚などを遮断してもこれを防御することは不可能である。
しかしながらデモニウム群へのマトリクスによる飽和制圧という対応手段が既に確立されていたため、同時に展開していたエメラルドデモニウムともどもサクッと制圧された。

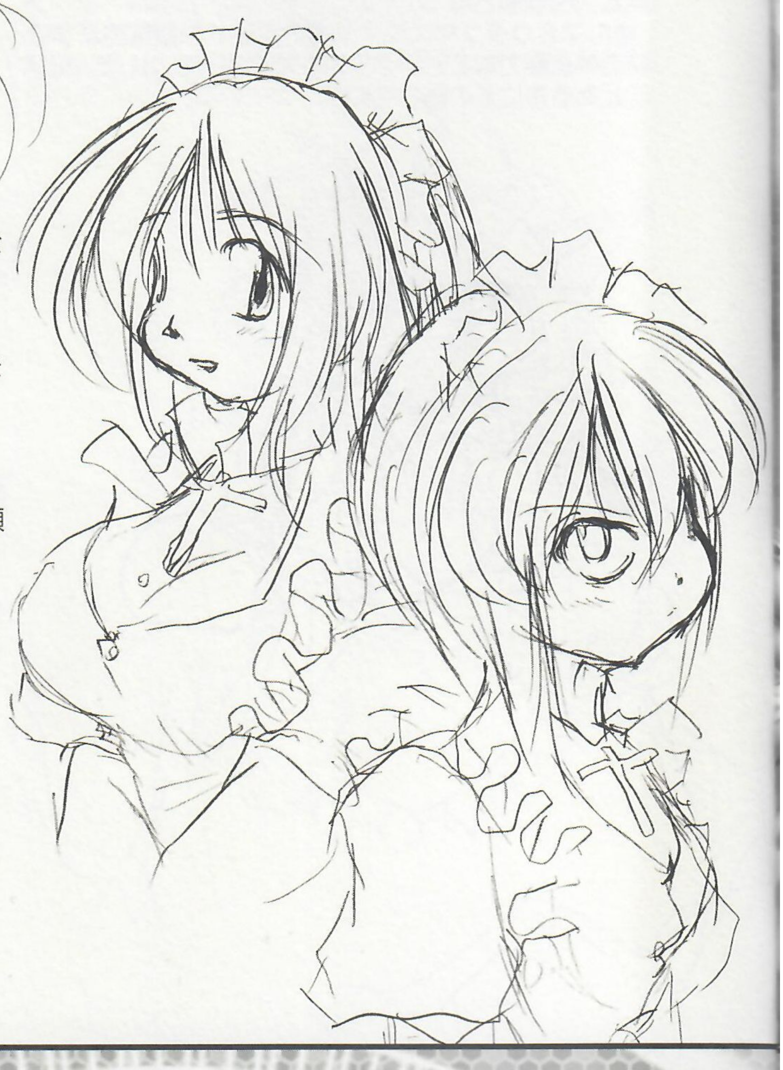
このマトリクスは当初、啓明結社にて管理される予定であったが、サファイアマトリクスが啓明結社の管理となったことで、ファーイースト騎士団の管理に変更されている。

マトリクス・パールズ

最後のマトリクス、パールズは他のマトリクスと異なり群集合体によって構成される特異性を生かし、多重と並行による新たな効率を目指すアプローチが行なわれていた。
結論からいうと、制御の簡易な単一型のほうが出力を安定して確保できるため、そのほうがよいということになった。あばばば。

対応するデモニウムはデモニウム・ＭＥＭＥ。
最後のデモニウムと予測されたこのデモニウムは人類側の予測の裏をゆき、人類圏全域への全面同時展開という恐るべき行動に出た。これにより人類圏はルビーデモニウム以来の甚大な損害を受けたが、マトリクスによる飽和制圧は依然有効であり、これをもってデモニウム群襲来への対応の完結をみた。
…ように考えていたのは大きな間違いだったことは、既に何度も述べている通りである。

啓明結社による管理。





プロジェクト・ガンデモニウム
リコレクション

18世紀初頭、異世界より人類世界に持ち込まれた６個の賢者の石、マトリクス。
錬金革命の名を冠された世界改変計画の遂行により人類世界はこれまでにない繁栄を手にしたが、その代償として異世界勢力による脅威、デモニウム群の襲来に晒されることになった。
これに対して人類はマトリクスの力で対抗するも、７番目のガンデモニウムの出現によりその均衡が破綻。

破滅を目の前に、人類は持てる叡智の全てを集結して人の魂を柱に新たな切り札を作り上げた。
その切り札とは人造マトリクス、エリクシレル・クロムマトリクスプロキシー。
従来のマトリクスとは異なり、対デモニウム制圧能力を持つエリクシレルは多大なる成果を挙げ、遂にはガンデモニウムの機能そのものを沈黙させることに成功する。この成功によってデモニウム群の侵攻が一時的に停止し、漸く人類に対する脅威は克服された、
ように見えた。

だが、そう簡単に物事が都合よく片付いてくれるわけもなかった。
18世紀も終わりに近い頃、今度はエリクシレルがガンデモニウムに取り込まれる「銃魔殿事件」が発生する。
この事件はローゼンクロイツ財団所属のAAAエージェントであるエリス・ミルフォールによるエリクシレル抹殺をもって解決されたが、異世界勢力の脅威に対する人類側の方針に大きく影響を与え、10年後の「デモニックドーン作戦」へ至ることとなる。

事件から9年後。
エリスはアナスタシア・クローベル博士によって構築されていたシミュレーションシステムの最終テストへと招聘されていた。プロジェクト・ガンデモニウム・リコレクションと名づけられたそのシステムは、来たる異世界反攻作戦に備え高難易度のミッションを擬似経験するために開発が進められたものであり、エリスはその当事者としてその監修をしていた。
エリスの経験した実戦をそのまま再現するようにという要請であったが、全く同じというのも退屈なので、少々アレンジしてあるのはエリス本人しか知らない。
たぶん。

銃死戦線作戦

デモニウム群の襲来とそれに続く銃魔殿事件を受け、異世界ケポリト勢力の殲滅を目的とした「プロトコル」結社団体連合による、反攻作戦。
デモニックドーン作戦と呼称されることもある。

新技術である制圧領域位相変換技術アルターブレイクが投入され、プロジェクト・ガンデモニウム・リコレクションによるケポリト侵攻のシミュレーション等の、10年にわたる入念な準備を経て1795年に決行された。

作戦そのものは成功を収めたが、勢い余ってケポリト世界の崩壊を招き、多くの未帰還者を出すことになる。

アルターブレイク

制圧領域。
ケポリト反攻を支えた基礎技術であり、個体撃破時に発生(というか強奪)するマナリソースによって、領域内の物理法則を人類側のものに全自動で書き換える。
即ちこれが発生するということは、その領域が人類圏制圧下に入ったことを意味する。
錬金革命作戦時はこの技術がなく人力書き換えだったので効率が悪いどころの話ではなかった。



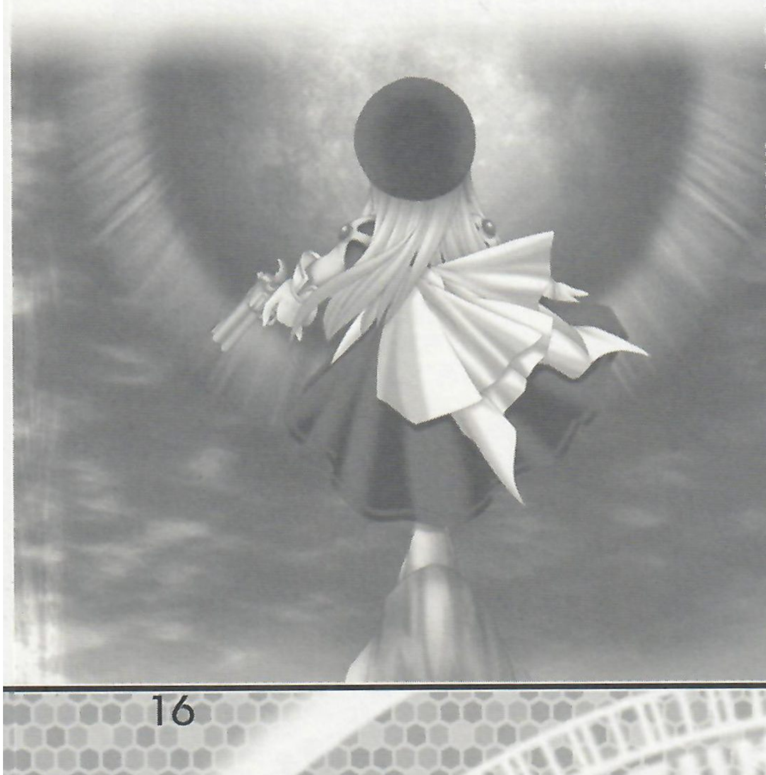
エリクシレル・クロムマトリクス・プロキシー

７番目のデモニウム・ガンデモニウム対策として人工的に作られた擬似マトリクス制御体。
その無尽蔵のエネルギーは、通常4日と16時間かけて精練される専用バレットが必要なバベルレンジを常時使用可能にするほどであり、エリスにしてみればどうみても理不尽な話である。

ローゼンクロイツ財団にて研究されていた、擬人練成技術が流用されていることになっている。が、銃魔殿事件の際にエリス・ミルフォールによってなされた、抹殺→霊魂再生後もその能力を実質的に維持しているので、なにがどーなってるのかもーわけがわからない。
再生後はすっかり記憶がとんでしまったのかエリスに懐いてしまっており人類への敵愾心は消失している。

機能の大半の使い方がわからないとはいえガンデモニウムをほぼ完全支配しており、エリクシレルの保護をこのままローゼンクロイツ財団に預託することの可否については銃死戦線作戦当時でも様々な見解がある。
とはいえ、当の本人はまだタダのガキンチョであり、はしゃいでバベルレンジをブン回した挙句ローゼンクロイツ財団本部を半壊させたりしている。

今回はローザ総帥の意向により、銃死戦線作戦へ同行させることになり、エリスの胃の具合がマッハである。

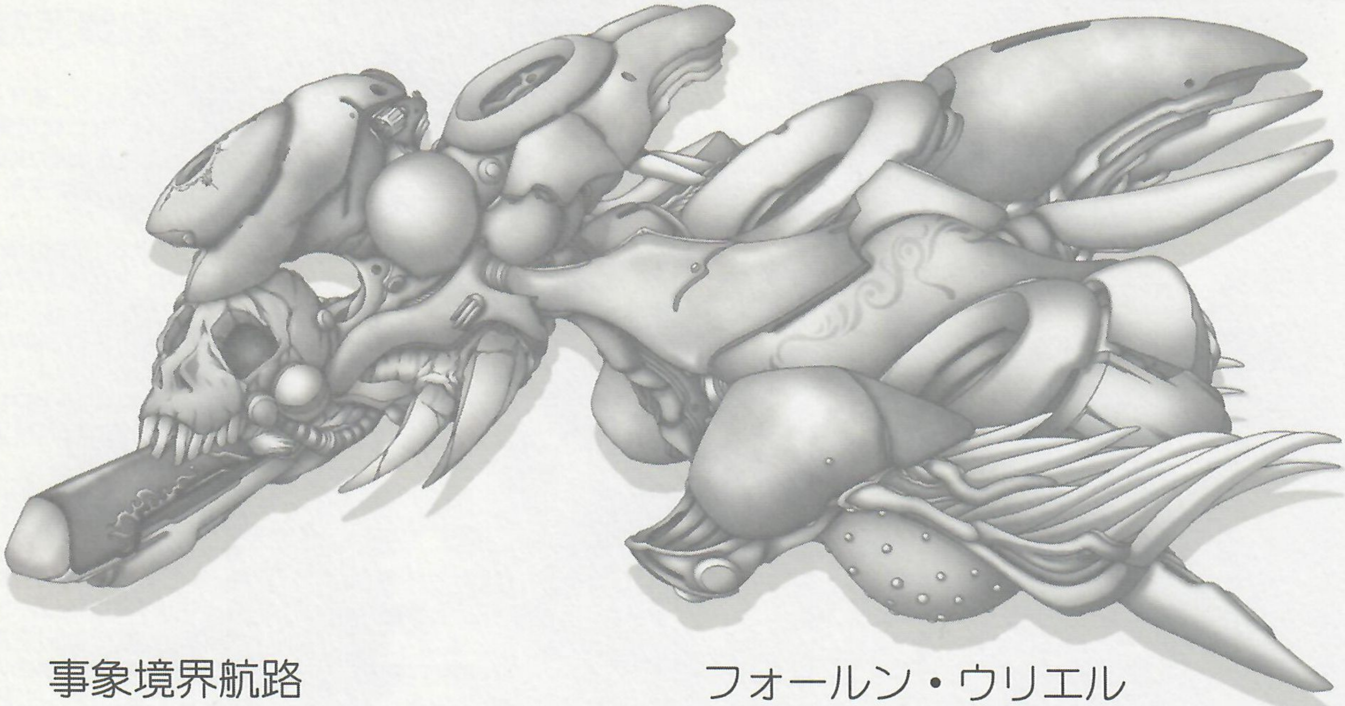




1785年8月15日10時01分標準時
銃死戦線作戦　開始

各地の陽動作戦が今時刻をもって終了
位相ゲートへの総力突入が開始された





事象境界航路

玉座ケテルへと通ずる直結航路。Area3の舞台。
錬金革命作戦の時に、うんざりするほど大量の犠牲の果てに開拓されたもので、ローゼンクロイツ財団側の航路1358とファーイースト騎士団側の航路1269が知られている。

フォールン・ウリエル

事象境界航路において遭遇したケポリト側の大型戦艦。
銃死戦線作戦において確認されたケポリト勢力のうちこいつだけに堕天とついているのは単に見た目の問題で特に意味はなかった。というのが命名者の談。



高天 薙(たかま なぎ)

錬金革命作戦において、ファーイースト騎士団側より参加した神威巫女の一人。
同作戦において神威巫女から構成された精鋭部隊は、マトリクス回収後の殿軍を担っていたが、撤収作戦中のロータス遭遇後に壊滅している。
薙はその数少ない生き残りであったが、脱出の際の無差別跳躍により数十年の時間を失うことになった。そのときの借りを返すため、デモニックドーン作戦に参加していたが、最深部にてエリス達と遭遇する。
薙はその先のロータスという獲物を譲るわけにはいかないため、エリス達を排除することを決断、強襲戦闘に突入する。
数刻の死闘の末にエリス達を撃破した薙は、ケポリト最深部ヨルドの泉へと降りていった…。

Area4Dがブレイク済み状態なのは、先に到着した薙によって制圧済みであった為である。

レリックウェポン

ファーイースト騎士団の前身となる宗教結社創始者によって齎された剣鏡魂３つの力。これを人間が扱える範囲に複製したものがレリックウェポン神遺器である。オリジナルレリックは1281年の戦役の際使用されたが、周囲500kmほどの範囲が概ね消滅したため、関係者がドン引きし、以降、厳重に封印された。

アルターウェポン

マトリクスを失ったケポリトの最終防衛ライン。
元はデモニウム群のもつ防衛機構のひとつで、各マトリクスの特性を引き継いでおり、デモニウムから分離された後はロータスの管理下にある。
それぞれが人格を備えており自律して稼動することが可能であり、デモニウム群が自律行動する際の司令塔として用意された機構であると推測され、マトリクスマスターズと非常によく似た性質であるため、外付けのインターフェイスであったマトリクスマスターズが難なくマトリクスの組み込みに成功したのも、あらかじめこのような機構が用意されていたためであろう。

マトリクスに対応した６種のアルターウェポンが確認されており、銃死戦線作戦侵攻の際にエリスらにより全て撃破・破壊されている。







アルターウェポン・カトリーヌ

ルビーマトリクス、デモニウム・ＶＯＬＴに対応するアルターウェポン。ルビーマトリクス同様に火力押しの個体であり、その攻撃パターンにもそこそこ共通点をみることできる。

アルターウェポン・マキナ13th

ダイアモンドマトリクス、デモニウム・ＸＩＯＮに対応するアルターウェポン。四肢が分離型のビット兵器であり遠隔攻撃を得意とするが、ときどき戻す位置を間違えて足が手の位置についたり左右逆につけてしまい、ご飯のときに困ったりもする。

アルターウェポン・ウェンディ

サファイアマトリクス、デモニウム・ＡＵＲＡに対応するアルターウェポン。サファイアマトリクス同様に時間操作能力を備えている、というか機能的にはこちらの機能が本体であり、タイムマトリクスと言ってもよいのであるが、出番がなかった。あばばば。

アルターウェポン・ミスティ

エメラルドマトリクス、デモニウム・ＣＧＴＡに対応するアルターウェポン。褐色金髪おっぱいであり褐色金髪おっぱいであり、褐色金髪おっぱいである。
つまり褐色金髪おっぱいなのであるが、褐色金髪おっぱいということであり、褐色金髪おっぱいなのである。
褐色金髪おっぱいぷる～んぷる～～ん。

アルターウェポン・イクリプス

ジェットマトリクス、デモニウム・ＮＯＩＲに対応するアルターウェポン。画面全体をブラックアウトさせるという嫌な攻撃を仕掛けてくるが他は特筆するべきこともない。

アルターウェポン・ネージュ

パールマトリクス、デモニウム・ＭＥＭＥに対応するアルターウェポン。パールマトリクスマスターは2体から構成されているが、こちらはなんと4体もいる。

プリムローズ

ケポリト最深部に位置するヨルドの泉を管理する道化であり、玉座の案内人。
実体をもたないマトリクス・ロータスはプリムローズに憑依することで物質界へ干渉することができる。
銃死戦線作戦による侵攻の結果、破壊されている。

元々はガンデモニウムによって製造されたアルターウェポン・エルキシュガルのうちの一体であり、ガンデモニウムがロータスの管理下にあれば、破壊されても何度でも再生可能であったことだろう。



マトリクスロード・ロータス

異世界ケポリト最後に存在したマトリクスであり、輝けるマトリクスすべての王。 錬金革命作戦、及び銃死戦線作戦において顕現したことが確認されている。

元々は7番目のガンデモニウムと対となるマトリクスであったと推測されるが、ケポリト崩壊後は存在が確認されていない。
おそらく融けて蒸発したのかと思われる。



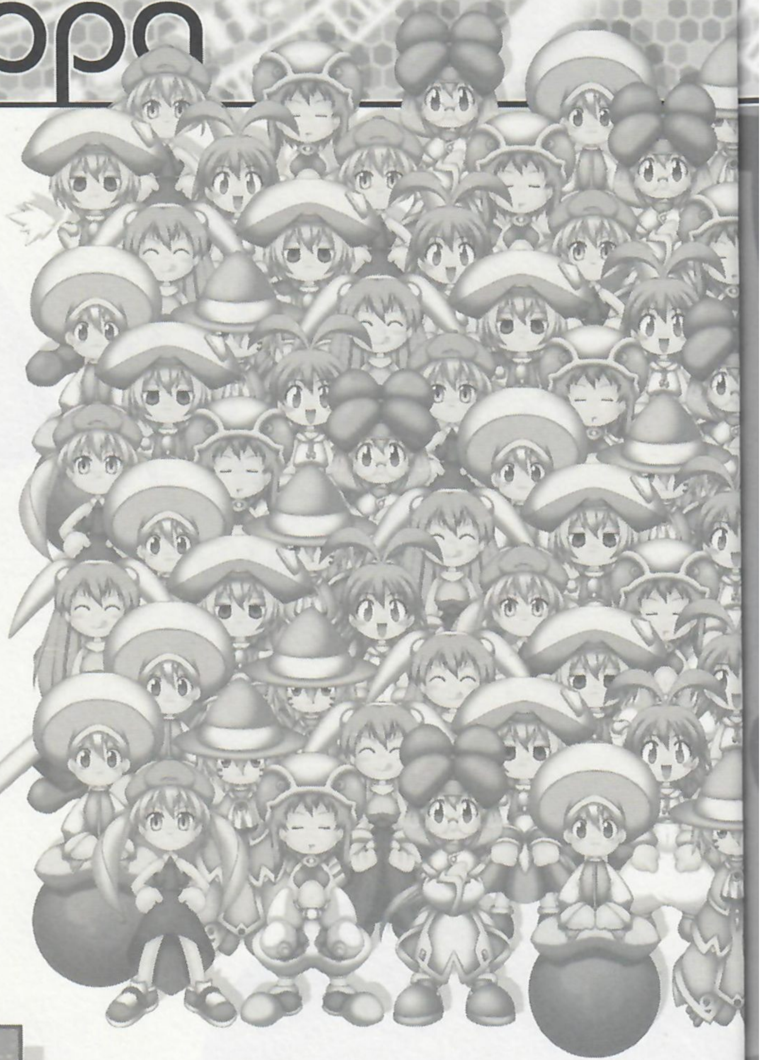
銃死戦線作戦開始より１２２時間後、異世界ケポリト最深部ヨルドの泉へ突入した、神威巫女・高天薙の手でマトリクスロード・ロータスが撃破された。
ほどなく異世界ケポリトの崩壊が始まった。

あらかじめ可能性として予測されていた事態であったが、世界崩壊という未曾有のカタストロフィの中では予定通りに撤収することもままならず、ケポリトへと侵入した作戦要員のうち、４７％が脱出経路をロストし未帰還者となった。

ローゼンクロイツ財団のエージェント、エリスもまたケポリトより帰還せず、エリクシレルがエリスを呼ぶ声が響きわたる中、ケポリトであった世界へのゲートがゆっくりと消失していったのである。

1795年8月20日19時23分標準時
銃死戦線作戦　完了
死者 2488名
負傷者 11034名
未帰還者　44257名



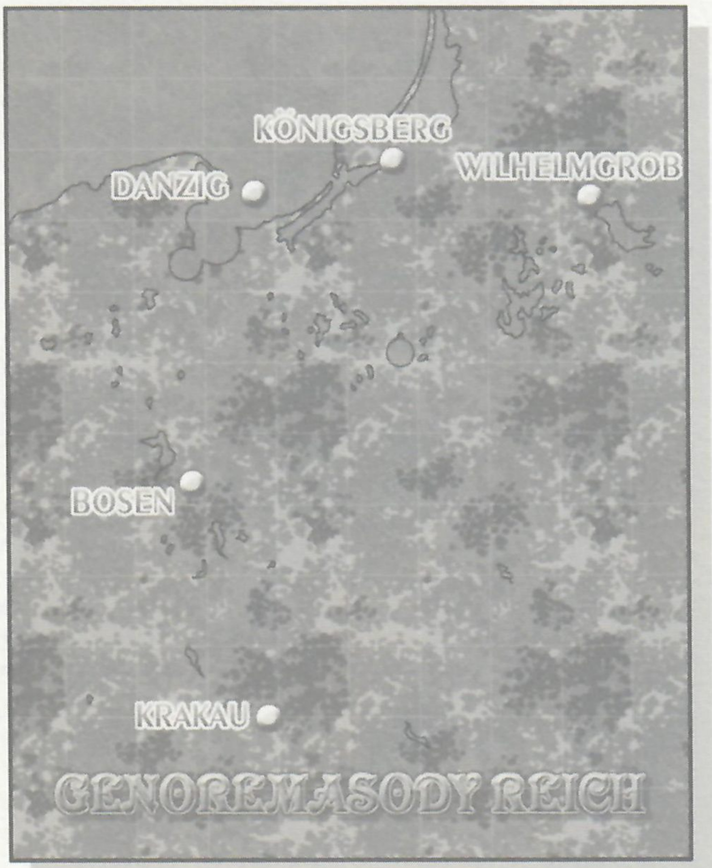


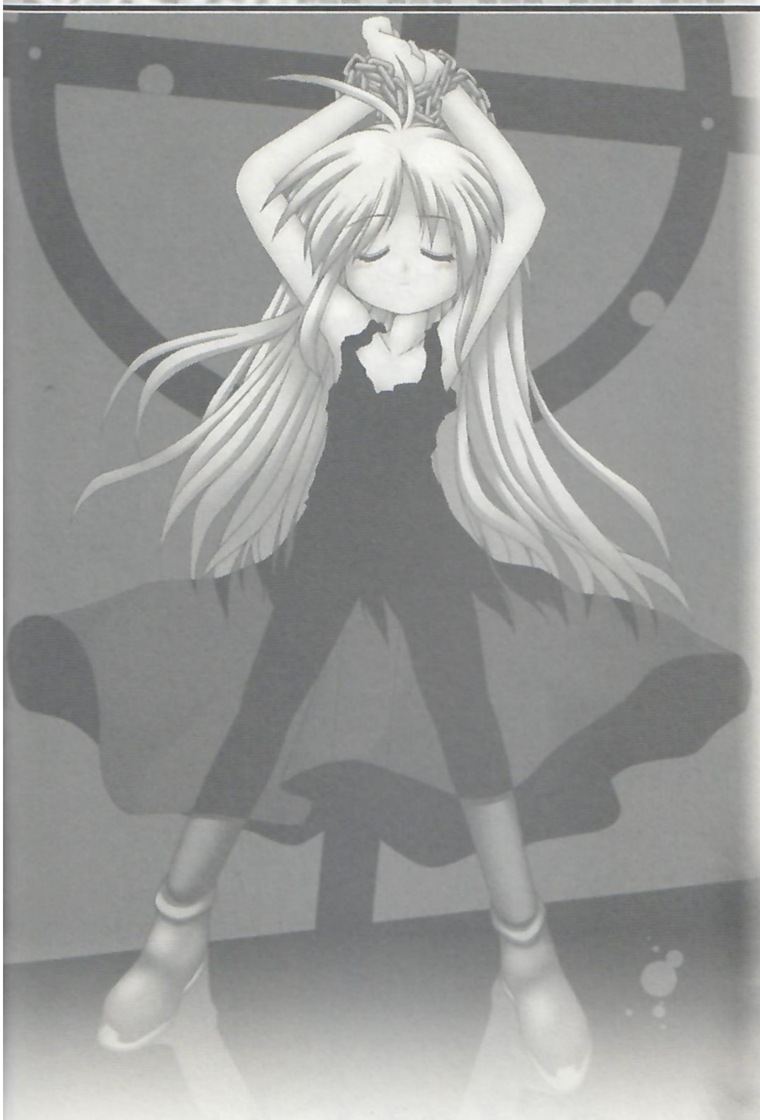
人形戦争

銃魔殿事件より刻の流れを遡ること二十余年。
東プロイセンの地には偉大なるゲノレマソディー帝国が偉そうに君臨し、強大なる万能科学技術力と絶大超最強軍事力を以って、その威を周辺国にぎゅんぎゅんマッハ振りまきまくりな時代。
簡単に具体的に言うと手当たり次第侵略していた。
ガンガン町が破壊されガンガン畑が焼かれガンガン人が死んだり年中苦しんだりマジ阿鼻叫喚。
大予言の年までまだ100年以上あったのに。

そんな中、戦火により家族を失ったローザの前に現れた不思議議な少女クロイツェル。
万能科学を打ち滅ぼす魔法の人形の織り手とその操り手が出会った、其の日から

たったふたりの人形戦争は始まった。
――Welcome to phantastique summer tea party !!!





ローザ・クリストファー

ゲノレマソディー帝国の侵攻により家族を奪われ、その復讐のために帝国を滅ぼした人形遣い。

このとき使用した人形たちはすべて、これから彼女が出会うべき人物をモチーフとして作られているが、ローザ自身にはそれを知るすべはない。帝国崩壊後、ローゼンクロイツ財団に総帥として迎えられる。
人形遣いなのに他人に操られているような気もしないでもない。

ローゼンクロイツ総帥におさまった後は、多忙な日々に追われているようだが、それはあまりに多くの悲しみから遠ざかるためにローザ自ら望んで行なったことなのかもしれない。
そのため、ただでさえ人員が不足気味なローゼンクロイツ財団は常にフル回転させられる羽目になり、非常に人遣いが荒いともっぱらの評判である。

彼女の魂が安らぎを得る日は来るのであろうか。



クロイツェル・ヴィルヘルム

ローザの能力を見出し、帝国を滅ぼさせた人形師。
それは、彼女自身の望みであった。

帝国の手にかかって殺されたように偽装し、ローザの怒りによる潜在能力を引き出させたりとなかなか策士なところのある一面もある。
他にも試作品の人形が強すぎると宇宙に捨てたりと、結構無茶苦茶なことをしているため、割と手段を選ばない性格なのかもしれない。これも帝王の血成す技か。
彼女がローザのために作った人形たちは、全てローザの未来にゆかりのある人物をモチーフとしている。

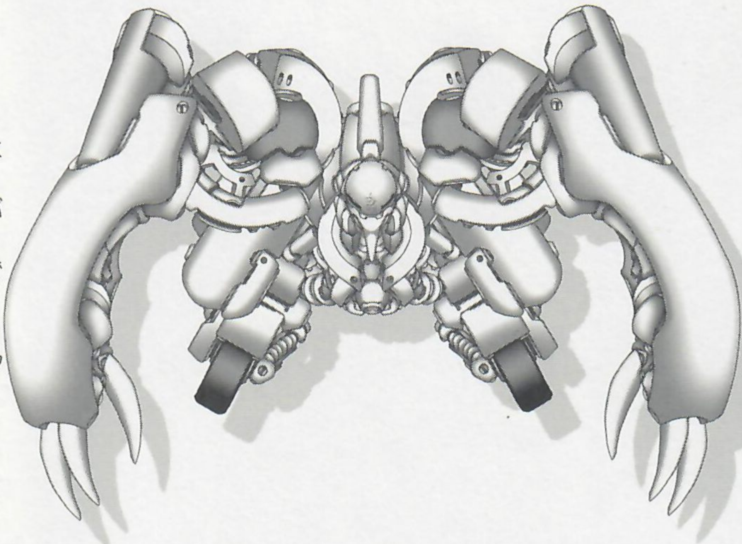
彼女自身も人形を操る能力があるが、人形の能力を完全に引き出し、手足のように操るローザの能力とは異なり、単純な動きを人形に与えることしかできない。
反面同時に多数の人形を操作することができるため、群体のコントロールに長けていたといえる。

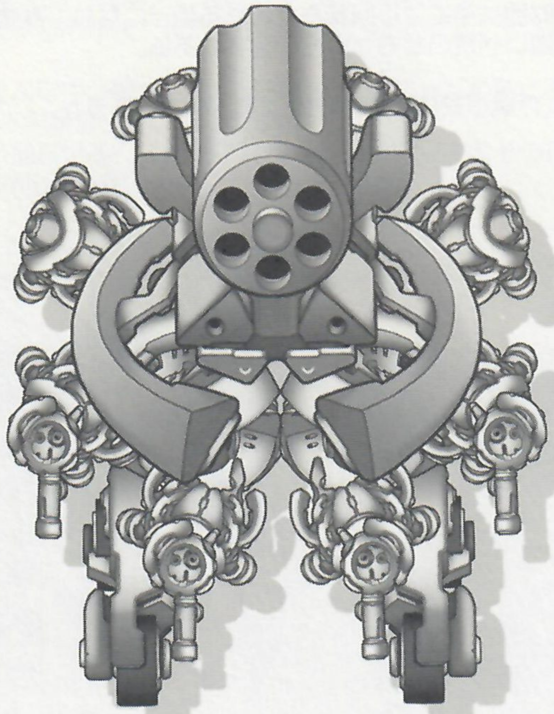
ローザにやらせたいことだけやらせて、さっさと逝ってしまったという感じがしなくもない。

人型機動要塞アヴァロン

アインブラッター計画にて建造された人型機動要塞。
ゲノレマソディー帝国軍辺境鎮守部隊を統率し、本体も単騎にて強力な戦闘能力を保有する。
その威圧的な佇まいは帝国の治安保持に大きな効果があるため、定期的な巡回が行なわれている。
左右の強力なクローパンチは戦闘機程度ならば一撃で木っ端ミジンコのゴミと化すほどの威力がある。

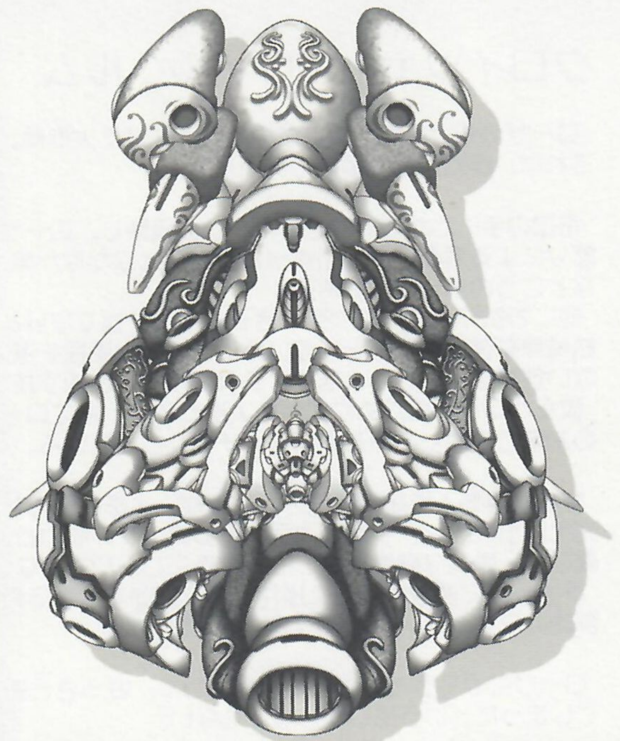
しかしながらローザたちの人形の前では巨大なガラクタ同然であり、最初に撃破される相手となった。





重戦車アステカ

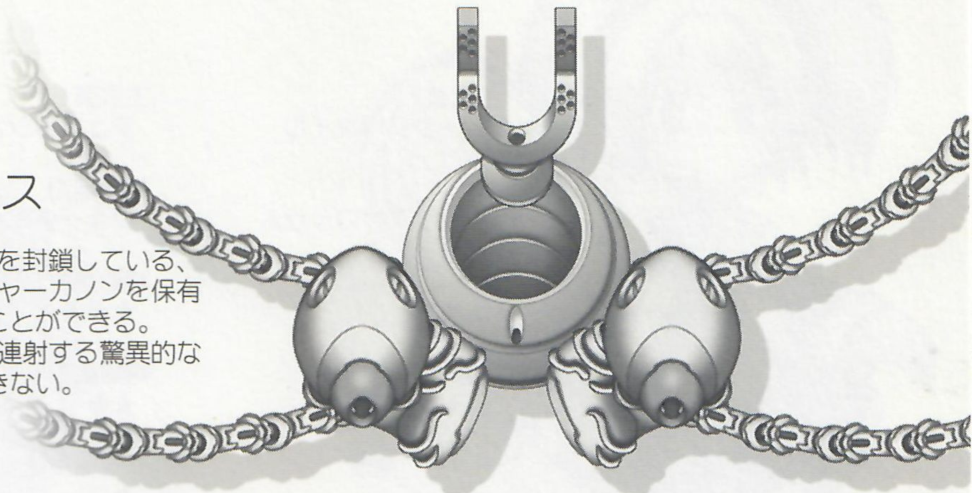
ゲノレマソディー帝国軍辺境地上部隊の基幹兵器として配置されている重戦車。強力な火器群による強力な制圧能力をもち、アヴァロンと共に帝国の主力を担う。
短時間ながら機体上部の分離・浮遊飛行が可能となるASTEKA120モードが搭載されており、このモードでは更に強烈な火力が襲い掛かる。



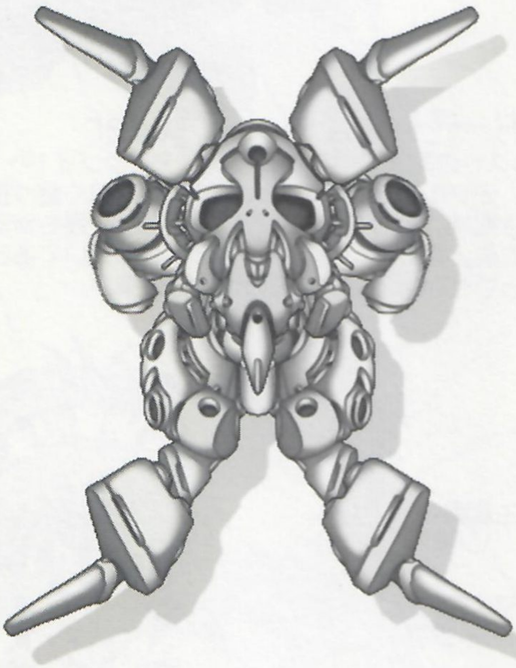
RU-RU-I-E

ゲノレマソディー帝国が２機保有する謎の水中戦艦。
明らかに他の兵器とは異なる、半生命のような機体をもち、原罪人類が製造しうる兵器を遥かに越える性能で海洋を駆けることができる。
DANZIG沖にてローザ達が遭遇・交戦、辛うじて撃破に成功した。

天穹要塞アトランティス



帝都ヴィルヘルムグラードへの回廊を封鎖している、大型固定空中要塞。 強力なキャプチャーカノンを保有し、あらゆるものを捕獲し強奪することができる。
緊急時には離陸し、強力な螺旋砲を連射する驚異的な殲滅能力をもつが短時間しか稼動できない。



シャングリラ

ゲノレマソディー帝国皇帝直属勅令強襲型暗殺部隊。
皇帝に仇なすものを漆黒の風の如く迅速に処理することを任務としており、皇帝の勅令でのみ動く。

クロイツェルからの連絡が途絶え引き返してきたローザの目の前にあったのは、変わり果てたクロイツェルの姿であった。



ヴィルヘルム12世

ゲノレマソディー帝国皇帝、であった者かどうかは定かではないが一応それっぽいものではあったようだ。
影武者を駆使する戦いは傍から見ていると遊んでいるようにしか見えないのだが、本人は命が懸かっているので割と真剣に必死である。
まだ人の姿をしていた時代には、東洋のういろうなる食べ物を好んで召し上がったという。



主武装
ロータスヴァイル

マナ能力
ロータスブロッサム

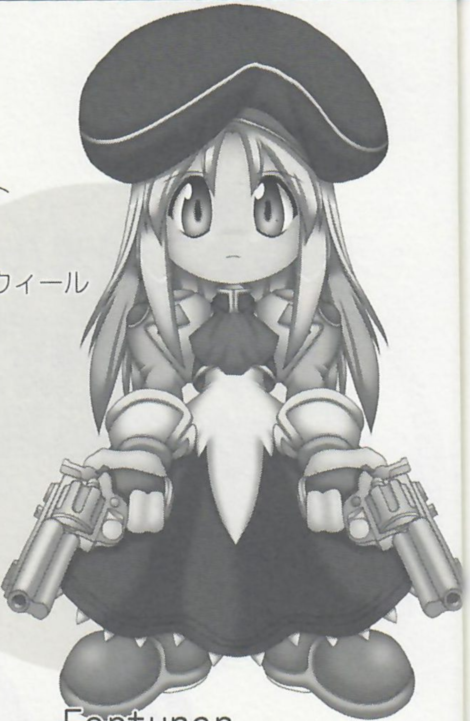
移動速度
★★

爆撃威力
★★★★

チャージ速度
★

ぷらちな Platina

高コスト高性能全方位対応、アルケノイド・ケテル。
モデルとなったのは異世界ケポリトの主にして全てのマトリクスの王たるマトリクスロード・ロータス…である筈だが、実際には憑依されているプリムローズのほうかもしれない。高コストなので運用が難しい。



主武装
デュアルショット

マナ能力
フォーチューンウィール

移動速度
★★★★

爆撃威力
★★

チャージ速度
★

ふぉーちゅなー Fortuner

中コストの高速集中射撃タイプ、アルケノイド・イェソド。モデルとなったのは大空を疾風の如く駆け抜けた黒き死神。最も有能なる執行者であり、最も幸薄き運命の星。なのに、フォーチュナーとかついてるとか嫌がらせとか悪意を感じるのは誰の仕業か。



主武装
スターファイア＆ビーム

マナ能力
ダートウィンド

移動速度
★

爆撃威力
★★

チャージ速度
★★

らばーず Lovers

量産型モデルであるアールのオリジナル、アルケノイド・ダート。プラチナに並ぶ高コストであるが、こちらは前方火力に特化されている。モデルとなったのは後のがきんちょであり、それは巡り廻る魂の再輪廻、それは遠い日に交わした約束の未来。



主武装
ハンマーショット

マナ能力
ジャンプ

移動速度
★★

爆撃威力
★

チャージ速度
★★★★★

ふーる Fool

エリス・ミルフォールの姉にあたる人物をモデルとした人形。限定条件下量子的多重世界選択能力者であり、その能力が行使されるたびにその世界は存在しなかったことになる。その存在数は事実上無限でありそれは『プロトコル』の終焉まで終わることはないであろう。









1798



エリス・ミルフォールの帰還

1798年、銃死戦線作戦時に行方不明となっていた
エリス・ミルフォールが人類圏に帰還。
そこで待ち受けていた世界の姿とは…！

えりくしれる、13さい。

ExtraNote

というわけで昨年のSTARLEAF CHRONICLESに引き続き、今年も設定本みたいなものを作る流れになっておりました。ぱうぱう。
ガンデモニウムは2003年に発表したものなので、実はもう今年で10周年だったりしてしまうわけで時の流れがマッハでマジやばい。
とかたらたらやってたわけですが、色々と設定が積みあがって一部わけわかんなくなってきたのでここらでちょっと整理しておこうかなーという。
まあSTARLEAF CHRONICLESでちょっとヒトガタハッパの設定に触れて割と中途半端な感じになっていたので補完しておこうかなという目論見でもあります。

本当はこーいうのはガンデモニウムシリーズ完結してからにしようと思っていたのですが、一番ケツの奴がなかなか難産というか、制作に入るための前提条件が整わないのでもう５年ぐらいそんな感じでして。
そんな感じなのでここいらで一発区切りをつけておくと後が楽になるかなと思ってDISCONNECTION(断章)というわけですね。断章の使い方多分合ってませんが(笑
しかし設定がバラバラに散っていたので年表とか辻褄合わせるのがなかなか大変というか、色々間違ってたとこもあったので頑張ってすり合わせましたよええ。

さて一番最初のGUNDEMONIUMは元々こんなゲームではなくてですね(笑、昔ワンダーウィッチというワンダースワン用自作ゲームを動かす環境で作った、しるきぃシューティングという横スクロールゲームをWindows上で動かしてみようかなーというゲームでした。雑魚が順番に出てきて、一定数倒すと大型機が出てきて倒すとレベル上昇して時間内にどれだけスコアを稼げるかというミニゲームみたいな。
そこからゲームとしての肉付けをしていくわけですが丁度ふらっと入ったゲーセンにガンフロンティアが置いてあったんでこれでいくべやーという超安直な流れで、銃をおにゃのこに持たせて自キャラにしてみたらなかなかよかったのでこれでゴー、しばらく作ってたらガンデモニウムというタイトルが空から降ってきた頃合いで流れが完全に固まりつつ。
でまあやっぱりパターンループよりも面クリア型のほうが遊んでて楽しいよねーということでステージ作ったりボス作ったりして１面が完成してたわけですが、レベルが上下する部分は何故か残っててそのままランクゲーになってたのは内緒です。まあランクとかあったほうが自動的に難易度が調整されて便利なんじゃん？とかムシのいいこと考えてたとかなんとか。
ちなみにうちのSTGの雑魚はだいたいショット2発で倒せるようにしてあるんですが、これは1発だとかすっただけで雑魚が死んでしまうのでいまいち撃ちこみ感がないので2発なら手ごたえあるだろうという超適当な理屈で2発になってるんですが、それほど間違ってないと思っています。
で完成してイベントに出す前に２日余ったのでクリア後に何かあったほうがいいよなとか考えて２日でデモニックチャレンジ足したのはいいけど全然調整してなかったけどチャレンジだしまあいいかとか思い返せば無茶苦茶なことをしていたのが最初のGUNDEMONIUMです。



アールtypeG(ボツネタ)
GundemoniumRe:collectionの追加キャラの予定だったのだけど作ってる余裕がなかったのでボツったキャラ。
リコレクションシステムによるフィードバックを基にコマンダークラス用途にチューニングされたアール。
波動バベル砲を搭載したプロトタイプバベルレンジを装備する重火力高速型とかボツネタだからっていい加減なことをテキトーに書き捨て散らかすのは余りよろしくないと思います。

GUNDEMONIUMの制作で何が一番困ったかというと僕はリボルバーアクションが大好きなんですが、やっぱりガンアクションといえば排莢ですしおすしーという悩みがありまして…悩んだ結果、両方入れました。
お陰で色々デタラメなことが出来るようになったのでやはり人間諦めが肝心なんですねえ。
排莢といえば、薬莢の流れていく方向で重力方向を表現するというギミックがガンデットライン１面やリコレクションのいくつかの場面にあるんですが、これも多分伝わってないような気がします。げふんげふん。

最初のGUNDEMONIUMはHSPの2Dグラフィックスで制作していたので、割と環境による動作が激しいというか、色々無茶させてたので勉強する羽目になったり(笑
当時はRADEON9000というちょっと癖のあるカードを使ってたせいでそんな羽目になったりしたわけですが。
そんなこんなで色々と手直ししながら実装したのが、マトリクスオーダーズになるわけです。この時点で既に次回作のGundeadliGneを作る腹は完全に決まっていたのでその伏線というわけです。前作で敵だったのが新作で使えるようになるとかいかにも少年漫画王道的で僕は大好きです。これゲームですけど。

途中、ジャバウォックの花嫁とかDicingKnightPeriodとかはさみつつ(今冷静に考えると酷いスケジュール)、GundeadliGneの制作に突入していきます。

まず真っ先に導入したのが後ろ振り向き。人型で横スクロールSTGやると真っ先に浮かんでくる理不尽な点が「お前後ろに敵いるのに何前向いてんの？」とかいうものがありまして、Gundemonium作ってるときもずっとそれについてツッコミ入れたくなりつつ、なる～べくそういう風な気分にならないような作りにしたのです。
その点、GundeadliGneではもう最初から振り向くこと前提ですのでもうガシガシ振り向き放題。なんですが多分振り向きボタン使わない人もいるだろうな～とも考えられたので(そしてそれはだいたい合っていた)、振り向かないでも割となんとかなる感じの作りに。
敵本体との当たり判定がないというのも割といい方向に流れてくれたんではないかと思いますが、真綿で首を締めるようにプレイヤーを誘導していかないとならないのでなかなか根気がいる感じです。

GundeadliGneは前作が難しめだったことを反省して、一番簡単なNoviceモードは鼻くそほじりながら初見でクリアできるぐらいにしてあったんですが、簡単すぎとか言う人もいてそりゃ一番簡単なモードなんだから簡単に決まってるだろうアホンダラという感じですがやっぱり最後のほうだけ難しくして初見クリアだけを阻止するのが最善かなーと思って、リコレクションのときはラスボスだけちょっと難度上げておいたら、最終面だけ難しい、バランス悪いとかいう人が出てきていい加減にしろアホンダラという感じなので、なんというかもうどうでもいいんじゃあないでしょうか。
ちなみにリコレクションは４面まではテキトーにやっても進めますが、ラスボスを倒すには４面までうまくリソース温存しつつ５面に持ち込めるようになってからラスボス攻略の条件が整う感じに調整しています。

アールtypeG(ボツ) プロトデザインその２

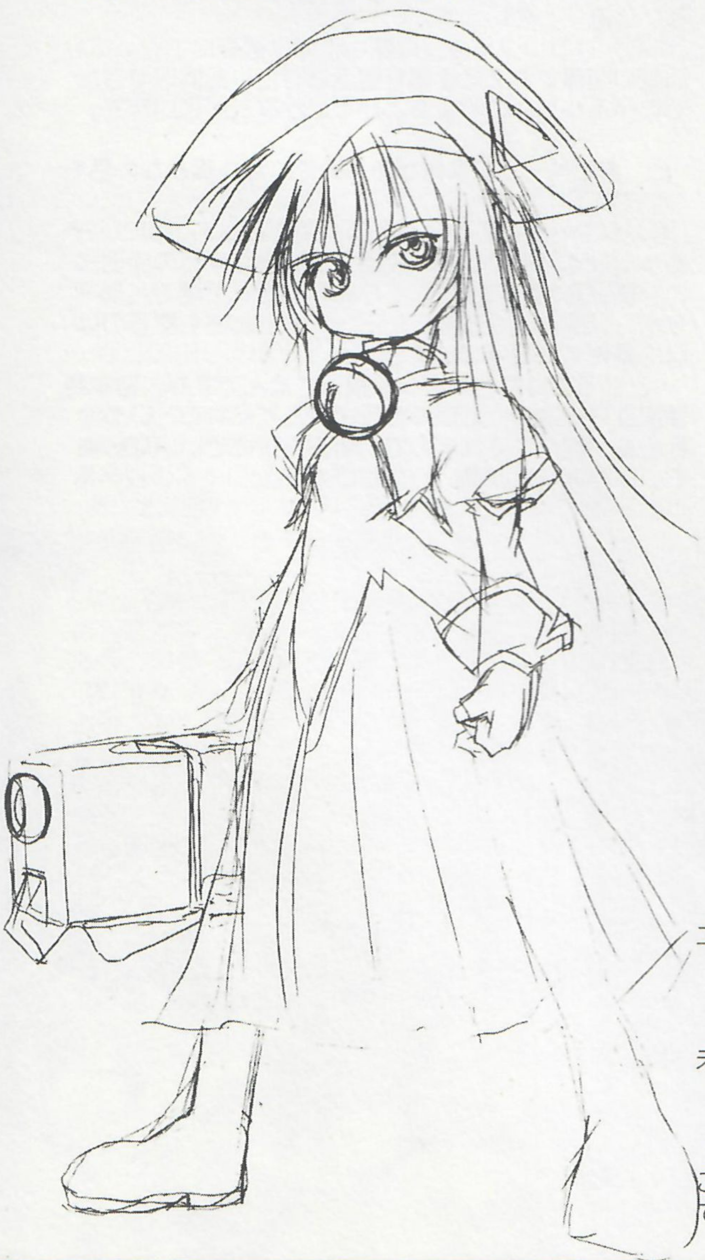
こちらは割とじゃじゃ馬っぽい感じのアールさん。
まあ、アールシリーズは全体的に性格悪いんですが…首のところのパーツは多分音叉とかだった気がする。
元々猫に鈴をつけた的な意味合いのパーツだったんですが意外に個体区別用パーツとしてはバリエーションを増やし易くて、こういうのは大変便利で重宝します。



GundeadliGneはそんなわけで割と制作時間が色々アレだったのでかなりたくさんボツが出ました。せっかくなのでここでネタにして供養してしまいましょう。

・残り3つのエリスのマトリクスマスターのモード
Area4Dのボスはナギで行った場合サブウェポンの種類でボスが変わるという無駄な仕様があるんですがサブウェポンが3種類あるということから想像できる通り、当初はエリスが2モードの予定だったんですが時間なくてボツというかサファイアの新しい攻撃パターンネタとかひり出してる余裕がなかったです(笑

・ファーイースト騎士団モード
３番目のミッションモードとして実装される予定だったもの。仕様はリコレクションの夢幻光モードに流用、ストーリーは(原型留めてないけど)BLOODVANEへ再利用されているので無駄死にというわけでもないですが。
まあ、そんな感じのがありました。



GundeadliGneの後は、メイドさんを右に、王立エドマエンジンと問題作が続き、遂にヒトガタハッパの制作に突入してしまいます。この辺の時期は完全にリミッターがぶっとんでて大変なことになっていますね。

ヒトガタハッパは弾幕シューティングとは何かというテーマについて真っ向から立ち向かってみた作品です。うわあカッコイイなりぃ(ジョバー)。←おしっこ漏れる音
すいません締め切り前の深夜なのでテンションが変。

弾幕というものは
接近を防ぐために張られるものであり、
弾幕を避けきりなおかつ敵に直接打撃を入れてこそ、
真に弾幕に勝利したと言えるのです

とかお前酔っ払って書いてるだろうこれとかいう内容のことが堂々とマニュアルに書いてあって非常にヤバい感じですが、まあそういう感じのゲームでした。
実際問題として、弾幕の弾源に向かって特攻しろとか相当無茶ぶりこいてたので、難易度というかゲームの構成そのもので非常に苦労した記憶があります。

この点については、最終的には自機の数を無茶苦茶増やして多少のミスはカバーできるチャンスを増やしたり(完全にはカバーしきれないことでミスのリスクも残す必要がある)、ボス戦を時間制にして発狂モード中に死ぬとゲームオーバーにしたり、一応タイムアップもつけたりとゲームルールの溝をひとつひとつ埋めていくことで解決…できたんじゃないかなあ。

ヒトガタハッパではルールの溝、仕様の隙間が色々とリリース後に判明してそのたびにバランスがあっちゃこっちゃ変わるという、付き合わされるほうはたまったもんじゃない時期がありましたが、文句を言われようがきちんと調整を続ければ必ず最善のものへと近づくことができるのは確かなので、批判を恐れずに根気よく手を入れていくことが大切だと考えています。

ただ、残したほうが良い想定外の動作というのもあり、たとえばヒトガタハッパの場合、３面ボスでバグを利用したジェム稼ぎができるのですが、これは残してあります。どこで区切りを引くのかなかなか難しいものですがテクニカルなものは割と残したほうが良い傾向にあると思います。単調で簡単にできる奴は逆に潰したほうがいいことが多いです。

エルダーエリクシレル(ボツ)

17歳ぐらいの設定。
ガンデモニウム年表では13歳までしかないので多分未来とかから来た。んだと思う。
13歳より胸が小さいのはおそらくエリスさんの陰謀。

エリクシレル17歳とだけメモってあって何を考えてこんなラフ描いたのか覚えてないので今テキトーにでっちあげてみました！

そういえばヒトガタハッパでは縦画面への対応もしてみて割と好感触ではあったんですが、同人縦STGは割と縦画面対応してるものはかなり少なくて、ひょっとして縦画面派って思ったより少ないんでしょうかね？
まあワイドモニタが主流になってきて、縦画面派はますます居場所がなくなりつつある感がギュンギュンしていたりしますが、やはり縦STGは縦画面でもプレイできるようにあって欲しいかなーという気もします。

さて、最後は最初のGundemoniumのリメイク版である、GundemoniumRe:collectionの話になるわけですが、色々と面倒臭かったなあで終わりにしようと思えばできるんですが、それもあんまりなのでちょいと書いてみようかと思います。

実は当初はHD画面で作ろうかと思って、リソース試作もしていたんですが、当時はまだ速度的に若干厳しい感じがあったのと、そういえば会場でのノートPCデモどうすんべ？という問題に行き当たったので、結局は普通にVGAサイズで作ることに(笑
…そろそろいけるかなー？

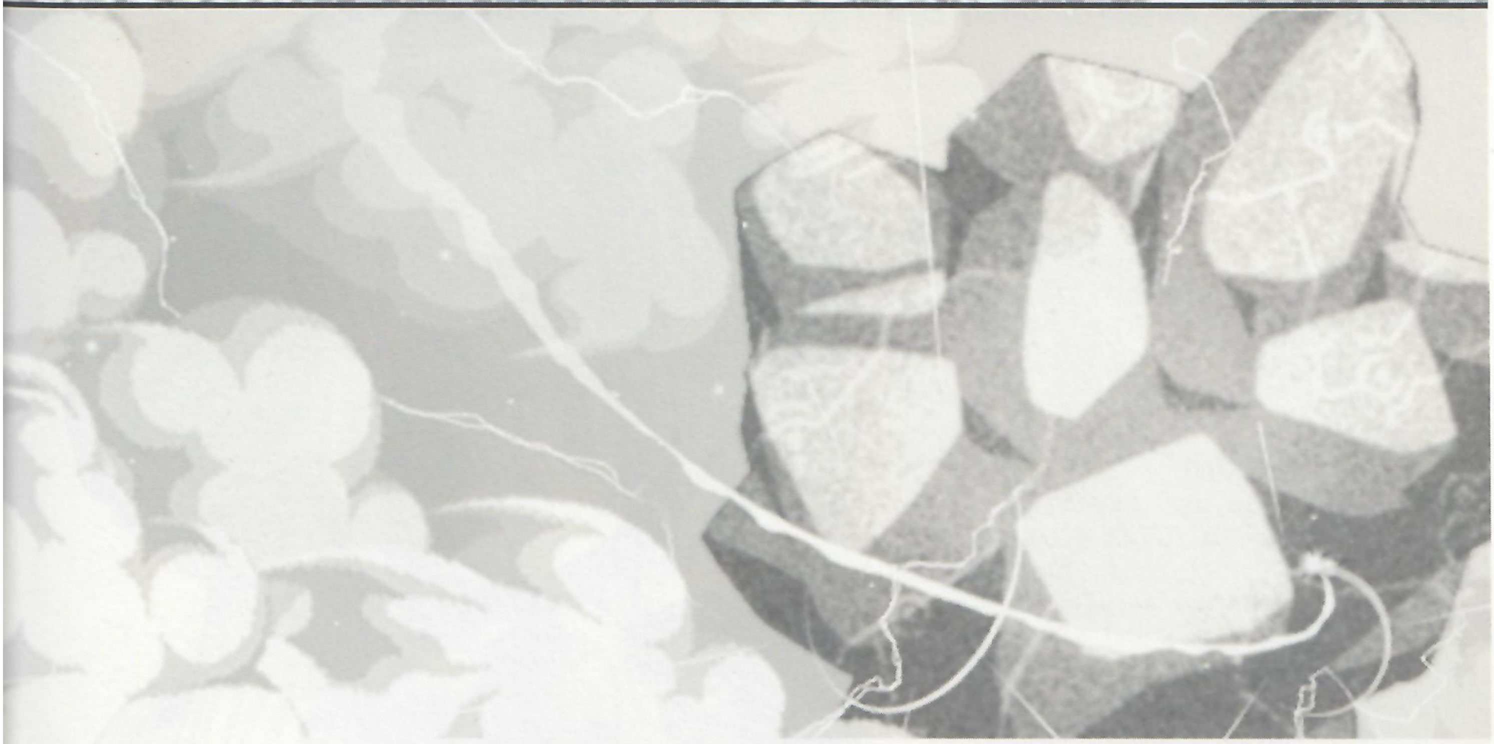
リメイクにあたっては、オリジナル版の自機が１種類しかなかったので増やすことにしました。自機の種類が増えるとバランス調整が面倒になるのですがゲームの寿命的には複数あったほうが遥かによいので、なるべく何種類かを用意できるほうが好ましいと思います。
今回は何をとちくるったのか、ウルフファング仕様でいくことにしていました。丁度アールという量産型のキャラクタという変な設定のキャラが手元にあるからには、これを使わない手はないですよね。ええ。
結果、おっぱいの大きさを選んでくださいという謎なことができるゲームになった時点で大勝利なわけです。おっぱいぱい！

エリス側にも何か新要素を入れたかったので、デモニックシフトというアレな名前のものを導入。少し煩雑になる恐れもありましたが、大丈夫だったみたいです。
ただ点数調整はエブリエクステンド縛りの関係で配点の調整がかなりシビアなことになって大変でした。
ジェムの上限１万点で100個でエクステンドしちゃうとかうんそれ大丈夫？みたいな。
最終的にはGundeadliGneのサファイアみたいな感じになるかもしれないなーと思ってて、やっぱりそんな感じっぽいですが、まあ最終的にそこに到達するまでがかなり大変なのでこれはこれでいいかもなみたいなー。

過去作のリメイクはゲームデザイン面の工程を幾らか省略でき日程的に余裕ができるので、色々と盛りだくさんにできる反面、既に作ってある分は作らないといけないのでノルマ消化的な意味で精神的に辛かったりするのでもうやらないかなーと思ってたのにうっかりまた手を出して同じドツボに嵌ってて我ながら進歩がないなあーと思います。いやホント。
まあ、リコレクションに関しては、過去にボツったり調整の関係で消えた仕様を復活させたりと回収できたものが多かったのでまあよかったかなと。思います。

と、まだページに余裕があるので、海外版とかの話もついでに。
同人ソフト出してると、たまに海外からもアプローチあったりするんですが、英語でやりとりするの面倒なので僕は基本的に放置してたんですね。英語でPCゲーサポートするとか想像しただけでもうんざりするのは目に見えていたりしますし。
…というわけで色々ガン無視してたんですが、日本語通訳立てて丸投げでローカライズしてくれるという会社さんが現れてくれまして。まあ丸投げでいいなら楽でいいかなーとお願いしたわけです。





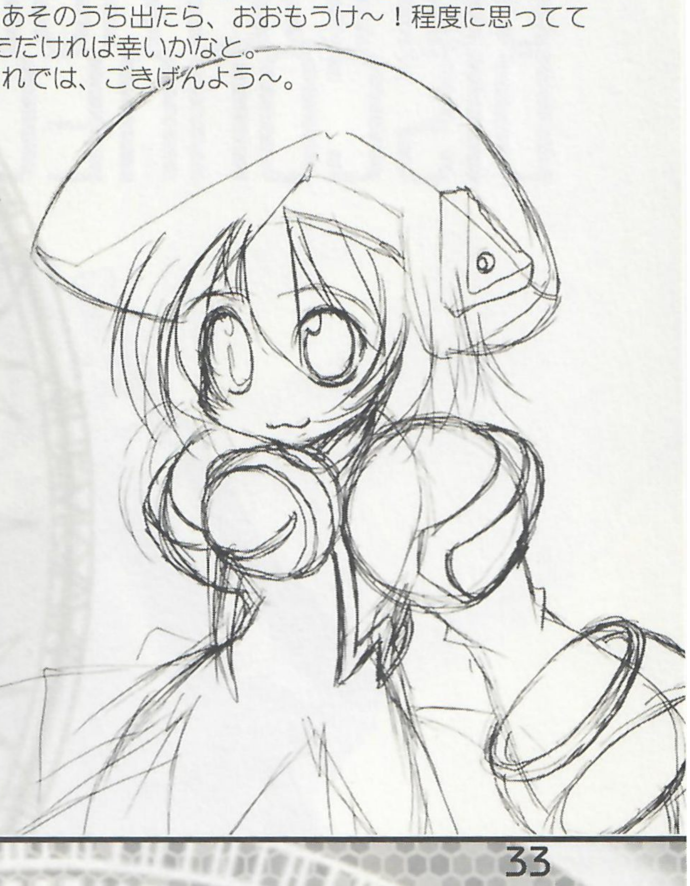
どうせあんまり売れないだろうなーと思ってて(ぉぃ
割と放置プレイで音沙汰なかったんですが、しばらく
して「ソニーと契約してきました」とか言い出しまし
てね。なんかPS3で出すよ！とか言ってるんですよ。
マジで正気かオイと思ったんですが、とりあえず面白
いからGO出してほっといたらなんか本当に出来てて、
お茶吹く羽目に。
なんでうちの同人ゲーがPS3で動いてんねん！(ビシィ!!
事業的には現時点では儲かったといい難い感じですが
まあ話のネタにはなったかなーとは思います。
あ、北米欧州向けのみの配信なので日本国内アカウン
トではプレイできないです。

なんでかっていうと、日本国内では同人ゲームのまま
にしておきたいからなんですね。商業化ーとかいうの
もうちのゲームはなんか違うような気がしますし。
僕の作りたいゲームを作りたいように作ってヘラヘラ
と世の中に垂れ流したいので、商業でそういうことを
するのは真面目に商業やってる方々に失礼だと思うの
であります。なので、うちのゲームは同人ゲームです。
そのうち気が変わるかもしれないけど、今のところは
とりあえず、そんな感じでいきたいのです。
そういった事情で英語版のみの配信になっています。
ご了承ください。

アクションゲームだから、英語でもたぶんきっとなん
とかなりますって！

さてだいたいページ埋まったのでこのへんで終わりに
しようかと思います。長々と駄文に付き合って頂きま
して本当にヒマな人ですねえと言いたいところですが、
ご感謝申し上げます。

「来年はガンデモニウムIII」だとか気の利いたこと
でも言いたいところなんですが、まだ全然見通しも立
っておりませんのでそういうわけにもいきません(笑
まあそのうち出たら、おおもうけ～！程度に思ってて
いただければ幸いかなと。
それでは、ごきげんよう～。



著: 紫雨陽樹
発行: PlatineDispositif
発行日: 2013/05/05 @Comitia104
WEBSITE: http://www.platinedispositif.net/
MAIL: info@murasame.com
印刷: サンライズパブリケーションさま



GUNDEMONIUM DISCONNECTION



2003 GUNDEMNIUM

2004 GUNDEADLIGNE

2005 HITOGATA HAPPA

2007 GUNDEMONIUM RE:COLLECTION